

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ лучших игр

6

Энциклопедия лучших игр

SEGA

6 выпуск

5000 кодов, паролей, секретов

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ



Энциклопедия
лучших игр
для
Sega Mega Drive (Genesis)

Секреты, полные описания, коды, пароли, советы по прохождению

«Нева-Визит»
Санкт-Петербург
2001

ББК 22.18
УДК 681.3: 794(03)
С 30

С 30 Энциклопедия лучших игр для 16-битных приставок SEGA («Sega Mega Drive» и «Sega Genesis») – СПб, «Нева-Визит», 2001. – 384 стр.

ISBN 5-93603-043-1

В книге представлены описания видеоигр для приставок SEGA. Приведены секреты, коды и пароли, изложены игровые приемы, даны советы, облегчающие прохождение игр. Книга предназначена для широкого круга читателей.

Гигиенического сертификата не требует (письмо №13-07-19-5833 от 31.12.97)

Все упомянутые в данном издании товарные знаки и зарегистрированные товарные знаки принадлежат своим законным владельцам.

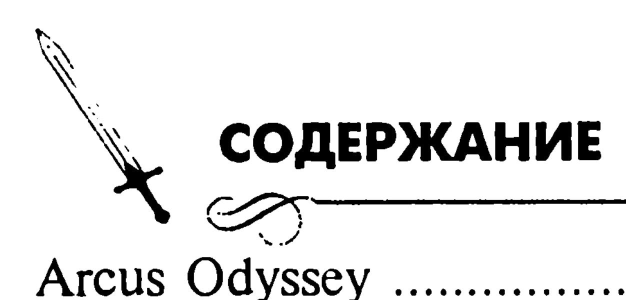
Налоговая льгота – общероссийский классификатор продукции
ОК–005–93. Том 2. 953000. Книги, брошюры.

ISBN 5-93603-043--1
© Издательство «Нева-Визит», 2001

Содержание

ПОЛНЫЕ ОПИСАНИЯ

КОДЫ



СОДЕРЖАНИЕ



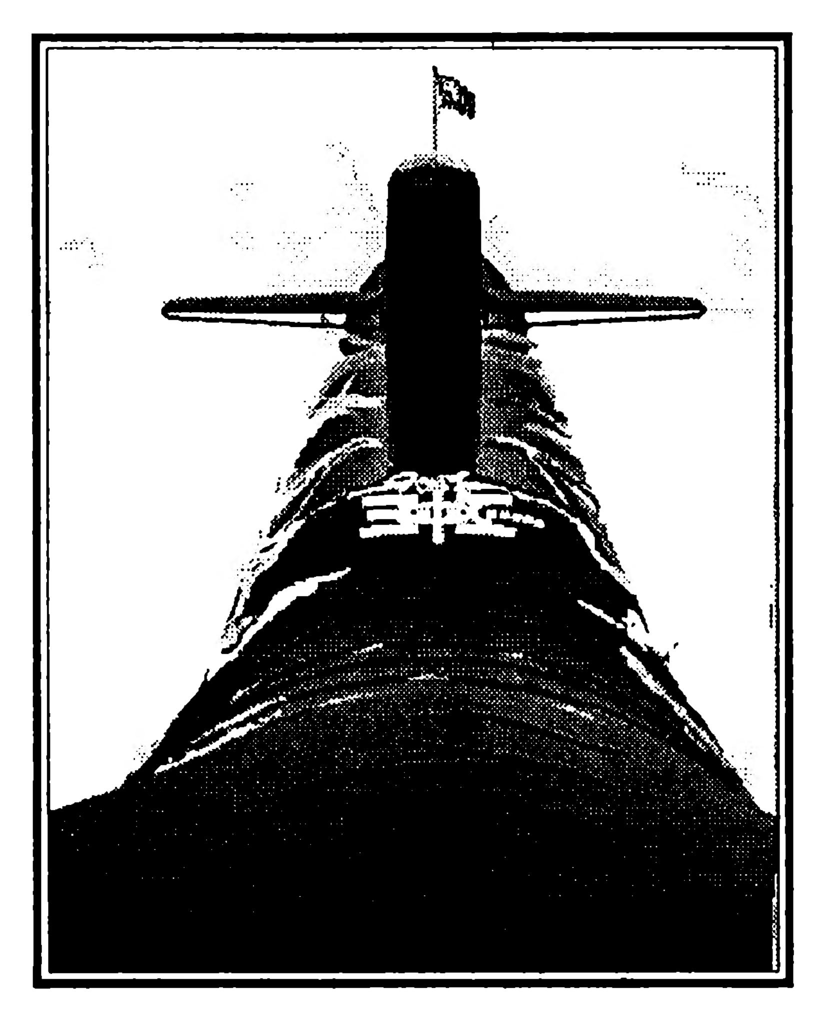
688 ATTACK SUB

АТАКУЮЩАЯ СУБМАРИНА 688

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор подводной лодки
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

688 Attack Sub – единственный настоящий серьезный имитатор подводной лодки на Sega. Родом он с IBM PC и появился в те далекие времена, когда еще не распался Советский Союз, в те времена, когда, невзирая на всякую там гласность, перестройку и прочую ерунду, наши подводники были готовы в любой момент нанести испепеляющий удар по Америке.

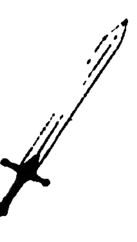
Предыстория



Что такое современная атомная подводная лодка? Огромная стальная машина, способная переплывать океаны, несущая на борту оружие невообразимой силы. Разрушительной мощи ракет, которые может запустить в любой момент американский «Трайдент» или наш «Тайфун», с лихвой хватит на небольшую страну (или на десяток-другой крупных городов в большой стране).

Наивный Жюль Верн вооружил свой «Наутилус» лишь тараном, он не смог выдумать даже торпеды! Подводные лодки сыграли большую роль в истории войн XX столетия. В 1916 году немецкая подводная лодка отправила ко дну американский пассажирский лайнер «Лузитания» и это стало причиной вступления Америки в Первую Мировую войну (наверное, американцев взбесило то, что по поводу потопления их лайнера немцы отчеканили памятную медаль с таким вот изображением – пассажиры «Лузитании» стоят в очередь за билетами, а в кассе сидит ... смерть с косой – в чувстве черного юмора немцам не откажешь). В 1940 году Англия оказалась на грани полного краха, опять таки, из-за действий подводных лодок противника – большую часть судов с военными грузами отправляли на дно «волчьи стаи» адмирала Денница. Гюнтер Принн – командир одного из немецких U-boat(ов) умудрился даже проникнуть в Скапа Флоу – главную гавань Королевского Военно-Морского Флота, и прямо на рейде внаглую потопить линкор «Роял Оук». Советский подводник Маринеску стал личным врагом фюрера, потопив лайнер, на котором плыли ... только что закончившие обучение экипажи для новейших подводных лодок, способных в автономном режиме (не показываясь на поверхности океана) пересекать Атлантику.

Увы, подводные лодки исключительно редко становятся героями компьютерных и видеоигр. Да это и понятно – самолетом (истребителем-бомбардировщиком, штурмовиком) управляет один человек, ну максимум двое, танком – от трех до пяти (американцы до сих пор не устанавливают на свои танки автоматические устройства для зарядки пушки и у них в экипажах есть еще и заряжающий), а сколько человек помимо



капитана управляют подводной лодкой? В том-то и дело, что много и все обязанности этой толпы народа ложатся на плечи одного- единственного игрока.

688 Attack Sub, конечно, не приведет вас в восторг своим графическим оформлением (конец 80-х годов, что ж вы хотите-то), но зато она достаточно точно передает все тонкости управления настоящей подводной лодкой.

Играть вы можете как за наших (советских), так и за вероятного противника. К вашим услугам либо американская подводная лодка «Лос-Анджелес», либо советская «Альфа».

Главное в этой игре – освоить управление, тогда выполнять миссии будет совсем не сложно – искусственный интеллект противника в этой игре весьма далек от идеала.

Полное прохождение

Мостик

Здесь вы начинаете игру. Отсюда вы сможете проникнуть во все отсеки подводной лодки. Для этого требуются следующие комбинации кнопок:

B + ← — радиостанция
B +←/↓ – рулевой отсек
B + → – сонар
B + ↓ – навигационный отсек
B + →/↑ – оружейный отсек
B + ↑ – перископ
B +←/↑ – отсек, в котором можно узнать о состоянии (наличие повреждений) корпуса и систем подводной лодки.

Фактически в любом отсеке вы видите карту, показывающую большую часть океана, рядом находятся все текущие параметры вашей лодки: скорость (в зависимости от того, за кого вы играете – в км/час или в узлах – морских милях в час), глубина погружения (в метрах или футах – фут = 0.3 метра), приблизительное расстояние до морского дна, курс вашего судна.

На самой карте можно увидеть вражеские и дружеские объекты или цели, обозначенные буквами латинского алфавита. Синие буквы – подводные цели, зеленые буквы – надводные, красные – неизвестные.

У каждой цели есть свои параметры:
Target – название цели
Speed – скорость цели
Depth – глубина, на которой находится цель
Course – курс, которым следует цель
Bearing – расстояние между вами и целью
Range – максимальная дистанция, на которой вы сможете поразить цель
А теперь рассмотрим подробно каждый отсек

Радиостанция

Здесь вы получаете боевые задания. При помощи **C** вы можете прервать поток убористого английского текста, по большей части состоящего из описания тяжелой политической обстановки на суше.



Previous Message – еще раз прочитать предыдущий приказ
Next Message – прочитать следующий приказ

Рулевой отсек

С помощью этого отсека вы сможете управлять движением подводной лодки. В правом нижнем углу экрана находится управление мощностью двигателя – вы можете варьировать этот параметр в пределах от 10 до 110. В надводном положении развить полную мощность двигателя не получится. А максимальная скорость лодки не превышает 37 узлов (чуть более 50 км/час – для такой громадины весьма неплохо).

В нижней части экрана расположен **руль** – для чего он нужен, наверное, ясно и так.

В центре находится рычаг, с помощью которого вы можете **менять глубину**. Справа от него расположены иконки, с помощью которых вы можете совершать:

150 FT – экстренное погружение на 150 футов
Periscope Depth – перископная глубина
Emergency Surface – экстренное всплытие

В самой нижней части панели управления вы можете включить или выключить автопилот. Если автопилот включен, то компьютер без всякого вашего участия ведет подводную лодку до выбранной вами цели.

Сонар

Аналог радара, только ловит не радиоволны, а волны звуковые. С помощью сонара вы можете засекать надводные и подводные цели. Управлять сонаром вы можете при помощи меню **Sonar Control**:

Filter – BND/Hi Pass – шумовой фильтр, задействовав его, вы убираете с карты все обнаруженные ранее цели.

TRG + Pulse – активный сонар. Правда, его точность зависит от расстояния до обнаруженной цели.

Towed Array – Retrieve/Deploy – выпустить буксируемый радиолокационный буй. Очень полезная штука, когда вы находитесь на большой глубине.

Есть еще несколько иконок, с помощью которых вы управляете сонаром:

Target – сосредоточить внимание на одной из выбранных целей.

Analyze – проанализировать выбранную цель (правда, из проведенного анализа вы, в большинстве случаев, все равно не поймете, что же она собой представляет).

Навигационный отсек

А здесь вы сможете прокладывать курс. С помощью иконки **Set** вы сможете установить на карте точки, к которым будет вести вашу лодку автопилот. Этих точек может быть несколько (они обозначаются цифрами от 1 и далее), но если вы решили выбрать другой курс, вы можете стереть эти точки с помощью иконки **Clear**.

Иконки, с помощью которых можно получить информацию о целях и включать/выключать автопилот, вам уже прекрасно знакомы.

Рядом находятся еще несколько полезных иконок:

Protting: All Tracks – показать путь, пройденный всеми целями.

Targ. Track – показать путь, пройденный одной, выбранной целью.

Оружейный отсек

Ваша лодка – не жюльверновский «Наутилус», оружия на ней более чем достаточно. Хотя использовать все, что имеется на борту одновременно, вы не сможете.

Torpedoes – активизировать торпеды и ловушки для торпед (4 торпеды одновременно на «Лос-Анджееосе», 5 – на «Альфе», 2 ловушки для торпед на «Лос-Анджелесе», 1 – на «Альфе»).

Missile – активизировать одну крылатую ракету.

Для активизации оружия вам нужно навести курсор на нужный индикатор, нажать на А и ждать, пока курсор не станет красным.

Назначение иконок **Launch** («пуск») и **Target** («цель») не требует комментариев.

Управлять выпущенными торпедами можно при помощи меню **Torpedo Control**:

Select – выбор торпеды

Direct – изменить курс выпущенной торпеды, указать ей новую цель

Search – поиск цели

Detonate – взорвать торпеду, если цель ускользнула, а других целей поблизости нет.

Перископный отсек

Сонар, конечно, штука хорошая, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. А засекать цели визуально вы сможете при помощи перископа, более того – вы сможете точнее целиться.

Иконки, связанные с прицеливанием и запуском торпед, вам уже знакомы, а чуть правее находится меню управления перископом:

Periscope Down/Up – убрать/поднять перископ (поднять перископ можно на глубине не более 20 футов).

Antenna Down/Up – убрать/поднять радиоантенну.

Periscope Rotation – повращать перископ

ESM Level – расстояние торпеды до выбранной вами цели.

Отсек, показывающий состояние лодки

Здесь вы видите общую схему лодки, разбитую на отсеки. Если в ходе боя отсек на схеме окрасился в красный цвет, значит он поврежден. Если повреждений набралось много – пора всплывать, а не то скоро пойдете на дно (потопить вас могут и в надводном положении, но так хоть у экипажа есть шансы уцелеть).

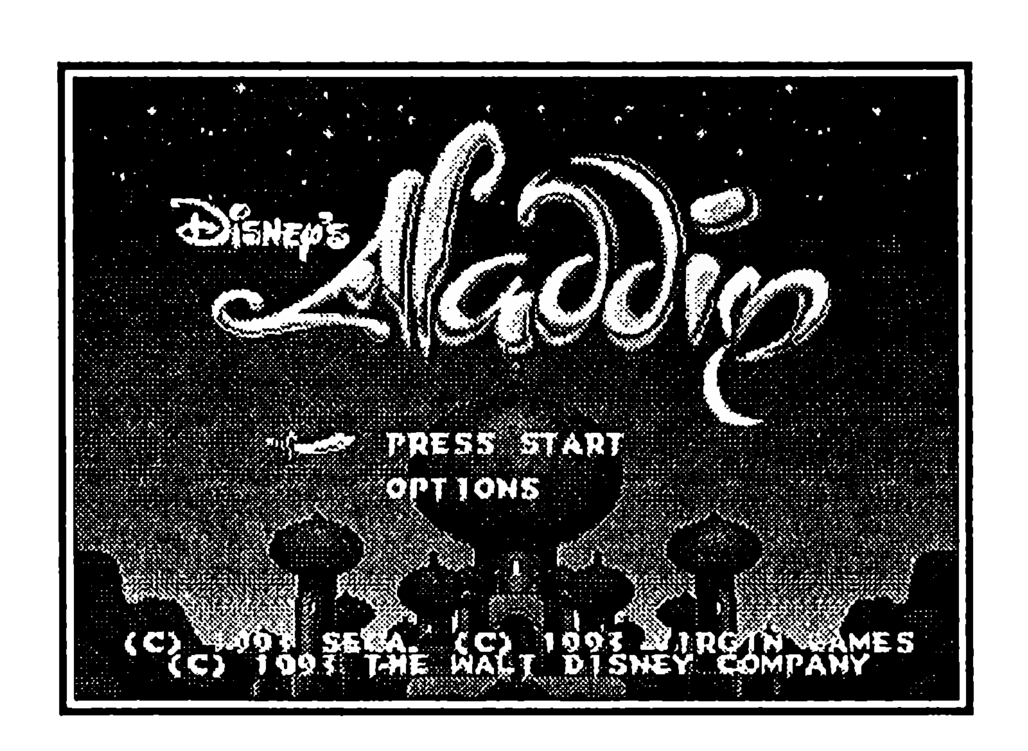
ALADDIN

АЛЛАДИН

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Эта игра по мотивам одноименного полнометражного диснеевского мультфильма, выпущенная фирмами Disney Softyware и Virgin, в далеком уже 93 году до сих пор не утратила своей популярности. Это и неудивительно — перед вами первая игра по мотивам мультфильмов, в которой графика и анимация практически не уступают мультипликационным. Когда-то эта игра производила ошеломляющее впечатление, близкое к полуобморочному, но и в наши дни она совсем неплохо смотрится.

Предыстория



Добро пожаловать в экзотический мир средневекового Востока, мир «Тысячи и одной ночи». Мир, в котором возможно все — даже уличный воришка по имени Алладин может стать принцем и жениться на принцессе, предварительно одолев в жаркой схватке могущественного колдуна-визиря. Правда, стать принцем уличный воришка может только при условии, что ему окажет небольшую помощь могущественный джинн, обитающий в волшебной лампе.

Но, как гласит арабская народная мудрость, на джинна надейся, а сам не плошай. Из многих переделок Алладину придется выпутываться самому, не рассчитывая на постороннюю помощь.

Но прежде чем окунуться в полный опасностей и приключений мир этой игры, неплохо было бы разобраться с главным меню.

Главное меню

START GAME — начать игру. Но начинать игру явно не стоит, пока вы не разобрались со всеми остальными пунктами меню.

OPTIONS — перед вами настроечное меню игры.

KEYS — вы должны поудобней расставить кнопки на джойстике для того, чтобы вы могли в полной мере использовать навыки героя игры. Итак, какими же навыками обладает Алладин?

Управление

←, → — двигаться влево и вправо.
↑ — задрать голову и посмотреть, что там творится наверху.
↓ — присесть и одновременно посмотреть, что происходит в нижней части экрана.
JUMP (C) — прыжок
THROW (A) — швырять метательные яблоки.
SWORD (B) — разить врагов острым ятаганом.

Если одновременно с прыжком нажимать кнопки з или и, то Алладин будет прыгать не вверх, а в нужную вам сторону, для того чтобы Алладин уцепился за платформу (камень и т. п.) расположенную выше, необходимо одновременно с прыжком нажимать кнопки ➔ и 🡅 или 🡄 и 🡅.

Алладин на уровне Rug Raid («Полет на ковре самолете») (как легко догадаться из названия уровня) становится пилотом ковра-самолета. В этом случае управление становится еще более простым, в нем участвуют только кнопки й и к, остальные кнопки вам на этом уровне не нужны, впрочем, сам уровень от этого проще не становится, вы мчитесь на ковре-самолете по Пещере Чудес, превратившийся в пылающий ад и ваша задача, огибать камни. Один пропущенный камень и вы перврващаетесь в лепешку и начинаете проходить уровень заново.

На некоторых других уровнях (например Cave of Wonders – «Пещера Чудес» или Sulran Palace – «Дворец Сулатана», вы тоже можете летать на ковре-самолете, но его движением вы не управляете – он движется сам по себе, но зато вы можете использовать все прочие кнопки.

Настроечное меню

DIFICULTY – вам предстоит решить, какой же вам избрать уровень сложности. Вы можете превратить игру в увеселительное туристическое турне по сказочному миру, а можете сделать ее смертельно опасным захватывающим приключением.

EASY – легкий уровень сложности для тех, кто хочет пройти игру сходу, нигде не задерживаясь.

NORMAL – нормальный, игра уже перестанет быть увеселительной прогулкой, но никаких непреодолимых трудностей.

HARD – тяжелый, уровень сложности для настоящих профессионалов, натерших мозоли о кнопки джойстика, проходя одну за другой платформенные игры.

Чем же отличаются эти уровни сложности друг от друга? Ну, во-первых, живучестью врагов – на самом простом уровне сложности для того, чтобы отправить врага в небытие, достаточно одного попадания яблока или одного удара ятаганом, на самом сложном уровне для успешной ликвидации вам понадобятся либо три попадания яблоком, либо три удара ятаганом. Во-вторых, они отличаются количеством жизней и количеством метательных яблок, с которым вы начинаете игру. Но жизни в этой игре дело наживное – их можно найти в виде предметов, выиграть на бонусных уровнях и даже купить у бродячего торговца. В-третьих, на некоторых уровнях игры есть свои отличия, присущие только этому уровню. О них мы расскажем ниже. Поединки с боссами, ожидающими вас в конце некоторых уровней, какую бы сложность вы не выбрали, выглядят одинаково. Как впрочем, одинаково сложно и расправиться с визиремколдуном Джафаром, главным злодеем, терпеливо дожидающимся вас в самом конце игры.

CONTROLS – вам предстоит решить, при помощи чего вы будете управлять героем игры – с клавиатуры или при помощи джойстика. О расстановке кнопок вы уже позаботились.

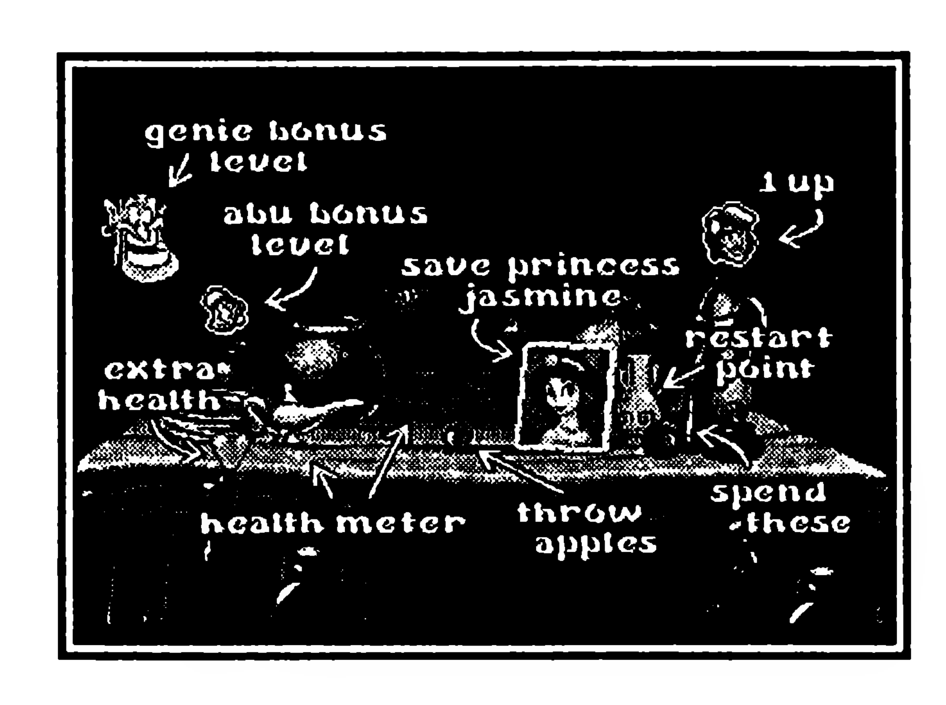
MUSIC – вы можете включить или выключить (OFF/ON) музыку в игре. Выключать музыку я бы вам не рекомендовал – вы без труда узнаете мелодии великолепных песен, звучащих в мультфильме. Вокальные партии в большинстве случаев, конечно

же, отсутствуют, но в остальном аранжировка музыки почти ничем не отличается от мультипликационного саундтрека.

SFX – у вас есть возможность включить или выключить (**ON/OFF**) звуковые эффекты в игре. Выключать их тоже не стоит – звуковых эффектов не так уж и много, но они вносят в игру некоторое разнообразие.

EXIT – если вы закончили настраивать параметры игры, вернетесь в основное меню.

Полезные предметы



Теперь поговорим о предметах, которые встретятся вам на вашем долгом пути. Как и во всех платформенных играх, ассортимент предметов весьма богат.

Яблоки – метательное оружие, куда более смертоносное, чем кажется на первый взгляд. Количество яблок, которое может таскать при себе Алладин, строго лимитировано. Больше девяноста девяти яблок ему не унести. Но и это количество тоже непонятно куда помещается – одет Алладин достаточно скромно.

Алмазы – даже в платформенных играх за полезные услуги надо платить. А что может быть лучшей оплатой чем алмазы. Алмазов, надо сказать, в игре предостаточно – уровень жизни в арабском Средневековье был настолько высок, что драгоценности валялись там буквально везде – на улицах, в пещерах, в темницах, не говоря уж о дворцах. Бери – не хочу. Возможно количество алмазов, которое может унести Алладин, тоже ограничено, но поскольку алмазы время от времени приходится тратить на покупки, выяснить это нам не удалось.

Флейта заклинателя змей – ее звуки действуют не только на змей, но и на веревки, которые могут по воздуху доставить вас в нужное вам место.

Голова Алладина – дополнительная жизнь. Больше девяти жизней в игре не начисляют. Если вы погибнете, то со следующей жизни вам придется заново пополнять запас яблок, алмазы же после вашей гибели, к счастью, никуда не исчезают.

Голова Абу – даст вам возможность попасть на бонусный уровень, где вам придется играть за верного друга Алладина – обезьянку Абу (см. раздел Бонусные Уровни).

Голова Джинна – даст вам возможность побывать на бонусном уровне Джинна (см. все тот же раздел).

Синий воздушный шарик в виде сердца – позволит вам поправить здоровье, растраченное в поединках с врагами.

Черная лампа – если вы помните – в такую лампу был заключен в конце мультфильма Джафар, ставший джинном. Если вы найдете такую лампу и ударите по ней, то все враги в пределах экрана эффектно взорвутся.

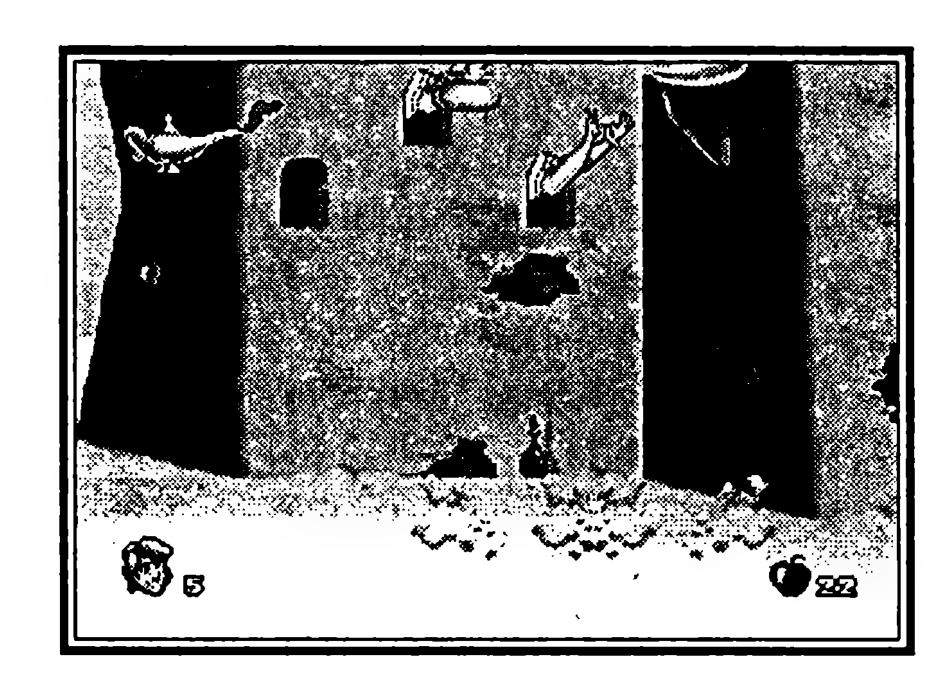
Торговец (человечек в огромном тюрбане, стоящий за деревянным прилавком) – это скорее не предмет, а очень положительный персонаж. У него вы можете купить жизни и кредиты (кредит – возможность, после того как количество жизней иссякнет, начать игру не с начала, а с того уровня, на котором вы застряли, с тем количеством жизней, какое положено на выбранном вами уровне сложности). Как выглядит допол-

нительная жизнь вы уже знаете, кредит выглядит как слово WISH – желание. Подойдите к прилавку, остановитесь либо около выставленной на продажу жизни, либо около кредита, и нажмите кнопку й, если у вас хватает на покупку алмазов – сделка состоится. Жизнь стоит дешево – всего пять алмазов, кредит в два раза дороже – десять алмазов.

Синий кувшин – эту штуку условно назовем запоминалкой – если Алладин скоропостижно скончается от полученных ран, то начнет он игру не с начала уровня, а с места, где стоит такой вот кувшин (если жизни у вас закончатся и вы возьмете кредит, то конечно же вам придется начинать с самого начала уровня).

Бонусные уровни

Уровень Абу – вы играете за отважную обезьянку, соратника Алладина. Вы оказываетесь на том же уровне где вы нашли предмет, и ваша задача помочь Абу выжить – ведь на него будут сыпаться горшки, катиться бочки, нападать стражники и т. п. По мере того как вы ударами ятагана уничтожаете всю эту сыплющуюся или катящуюся гадость, рядом с вами будут падать сначала алмазы, а затем жизни, а если вы проживете слишком долго, то и кредиты.



Уровень Джинна – своеобразный игровой автомат. Перед вами мелькают почти все полезные предметы, за исключением кредитов, и один предмет бесполезный, даже вредный – голова Джафара. Ваша задача в нужный момент нажать любую из управляющих действиями героя кнопок. Если успели – то на один полезный предмет у вас станет больше, а если вы нажали на кнопку в тот момент когда в автомате появляется голова Джафара – вам придется покинуть бонусный уровень под злорадный смех этого мерзкого колдуна. В вашем распоряжении столько попыток что либо выиграть, сколько вы собрали предметов, напоминающих голову Джинна.

Игровой экран

Вся полезная информация о герое игры содержится в верхней части экрана.

Песочные часы рядом с портретом Джинна – это индикатор здоровья. По мере того как Алладин будет получать ранения в ходе схваток с врагами или из-за неосторожности при преодолении препятствий, песок будет перетекать из верхней половинки часов в нижнюю. И когда он вытечет совсем – одна из жизней Алладина трагически оборвется. Выражение лица Джинна тоже будет меняться в зависимости от состояния здоровья героя игры.

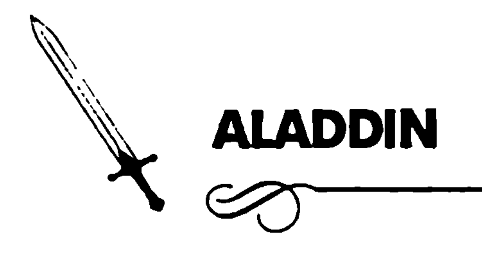
Цифра в центре экрана – количество набранных вами очков.

Яблоко и цифра рядом с ним – запас метательных яблок, которым располагает Алладин.

Алмаз и цифра, расположенная рядом – материальное благосостояние Алладина, количество подобранных алмазов.

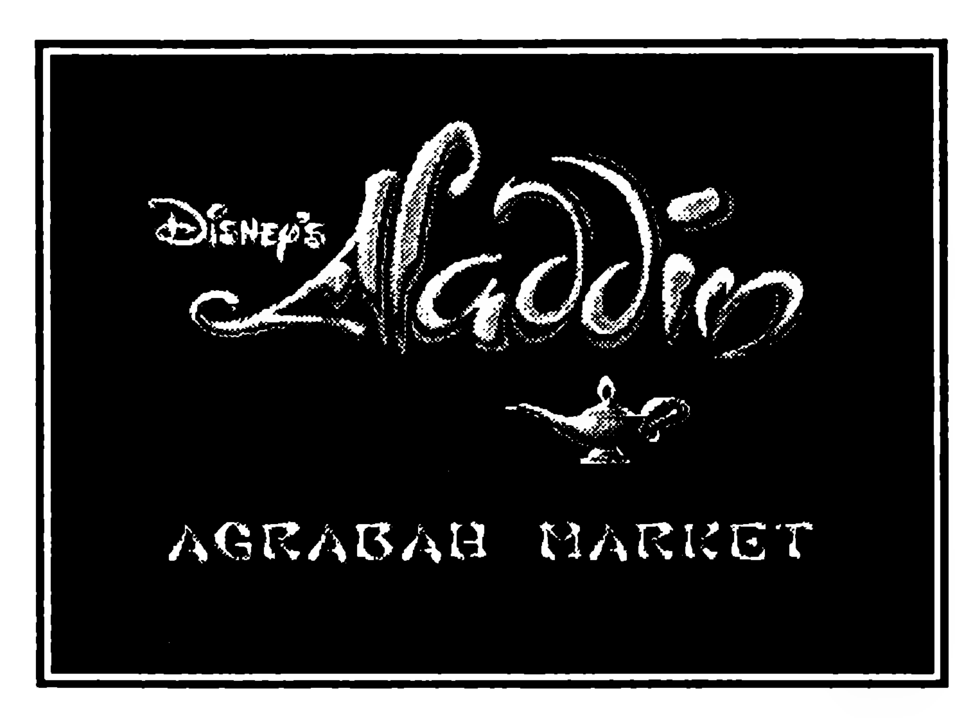
Голова Алладина и соответствующая цифра – количество жизней героя игры.

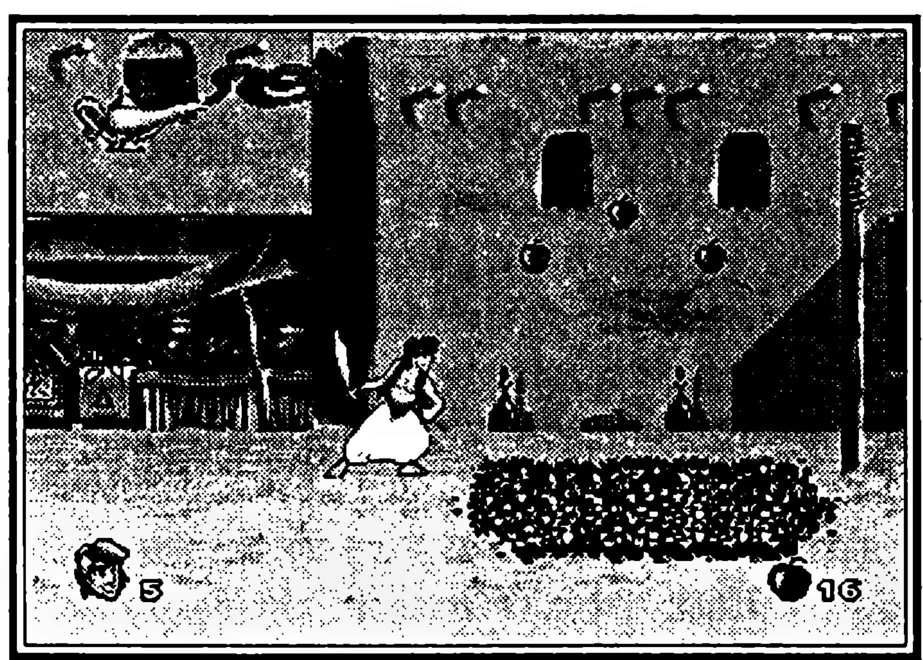
Ну, а теперь пора двигаться в путь.



Полное прохождение

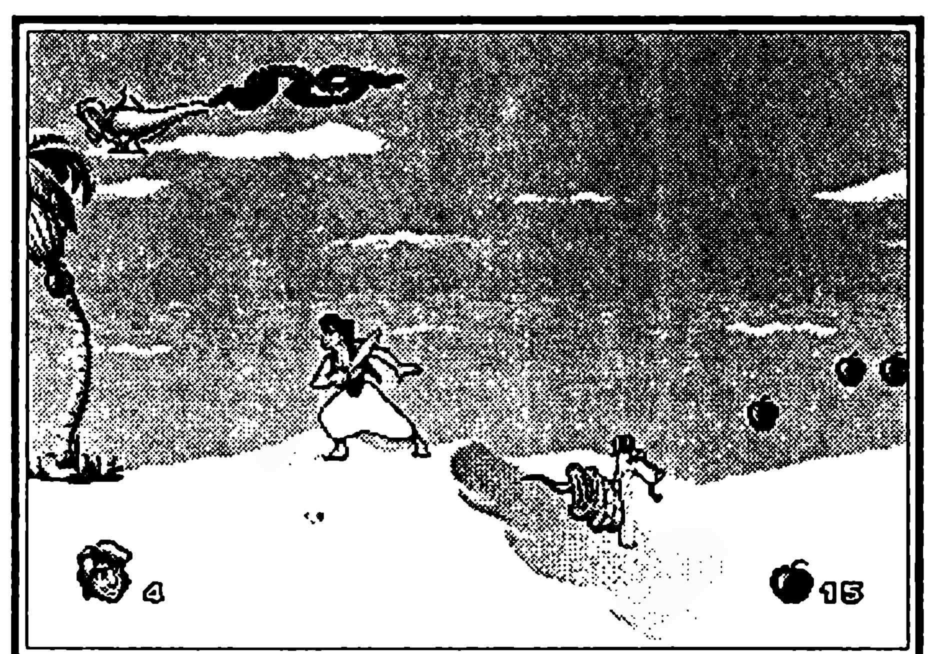
Agrabah Market (Рынок Аграбы)





Вы в самом начале пути, перед вами простираются извилистые улицы Аграбы, родного города Алладина. На этих улицах нашего героя подстерегает множество опасностей. Не забывайте, что Алладин – профессиональный уличный воришка, а естественными врагами уличных воришек в средневековых арабских городах были стражники, блюстители порядка. Они так и норовят либо изрубить Алладина в капусту своим табельным оружием, либо забить его до смерти палками. Что и говорить, суровые порядки царили в те времена. Так что вам придется вплотную заняться массовым уничтожением излишне агрессивных стражников. Ряды правоохранительных органов Аграбы заметно поредеют. Уничтожать стражников можно и с помощью верблюдов – вспрыгнете им на спину и верблюд сделает прицельный плевок во врага, от первого плевка у несчастного свалятся штаны, второй плевок приведет к летальному исходу. Кроме того, старайтесь пореже наступать на раскаленные угли и не задерживаться на осыпающихся под ногами платформах. Секретов на этом урне практически нет, за исключением одного алмаза, спрятанного за куском стены (постарайтесь в местах, где у Алладина есть возможность подпрыгнуть и заглянуть в пространство, скрытое стеной, почаще нажимать кнопку «**Прыжок**» – и вы без труда найдете это место). Если вы отыскали этот спрятанный алмаз, то у торговца, который встретится вам по пути, вы сможете купить целый кредит.

Desert (Пустыня)



Алладин отправляется в раскаленные пески пустыни, чтобы отыскать магический талисман – золотого скарабея, открывающего вход в Пещеру Чудес, место, где хранится волшебная лампа. Помимо стражников (что они, интересно, забыли среди руин и барханов?) путь вам преградят ядовитые змеи и периодически высовывающиеся из песка кости. Старайтесь почаще заглядывать в укром-

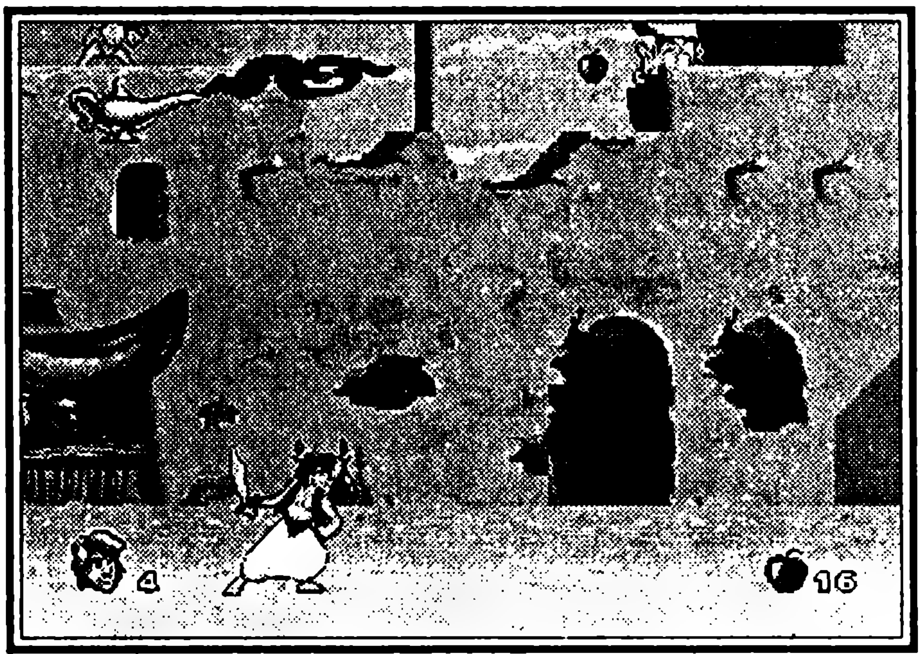


ные уголки развалин – там вы найдете целые россыпи алмазов и сможете поправить здоровье. Торговца в пустыне можно отыскать, если нажать кнопку й, когда вы будете проходить мимо колонны с изображением Гуффи.

Agrabah Rooftops (Крыши Аграбы)

Алладин вернулся в Аграбу за второй половиной магического талисмана. Конечно же, стражники устроят ему теплую встречу (по всей видимости, они хотят отомстить за своих товарищей, павших от руки Алладина на первом уровне). Вы впервые встретитесь с флейтами заклинателей змей и летающими веревками. Пока вы не возьмете флейту, веревкой воспользоваться не сможете. Не забудьте, что рядом с горшком с веревкой, расположен горшок с настоящей коброй, а кобры, как известно, умеют больно кусаться.



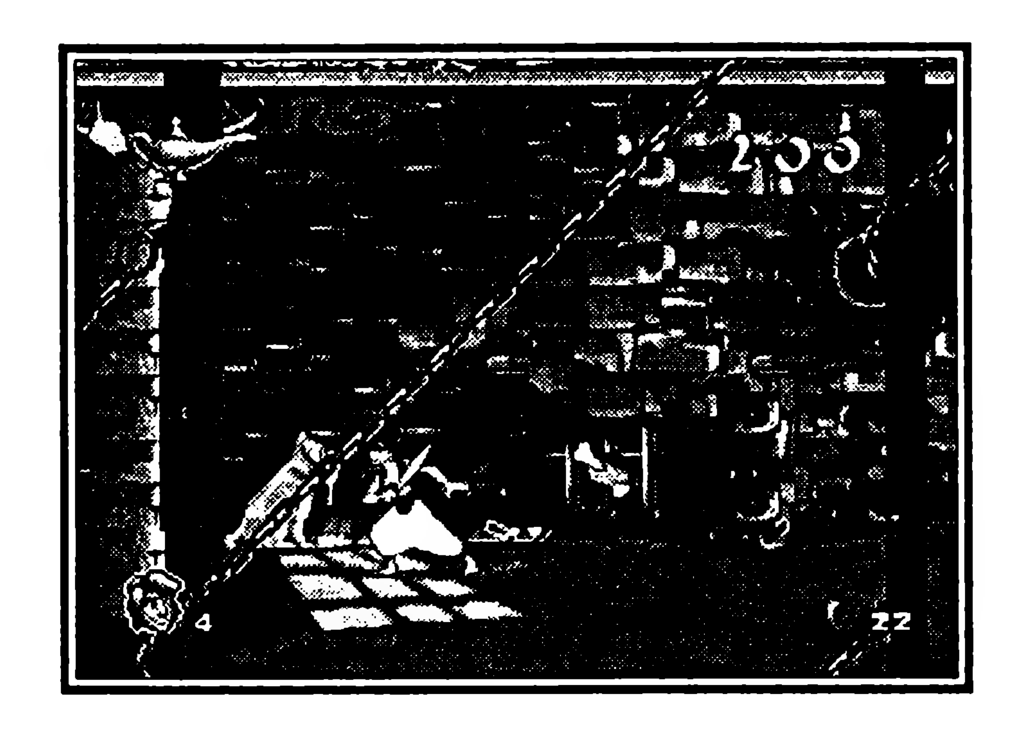


В конце уровня вас поджидают целых два босса. Первый – вор, нанятый Джафаром для похищения магического талисмана. Очень слабый соперник – загоните его в угол экрана и молотите ятаганом, не давая ему метать кинжалы. Десяток ударов, и с ним будет покончено. Второй босс – противник посерьезней, это огромный толстый стражник, стоящий на городской стене. Главное, не суетитесь, не двигайтесь с места, просто подпрыгивайте и в воздухе швыряйтесь в него яблоками. Стоит вам на мгновение прекратить это занятие и стражник начнет сбрасывать вниз бочки или швыряться ятаганами. Но и бочки и ятаганы легко отбить клинком. Главное – опять-таки не нервничать, самое худшее, что вы можете сделать – это начать метаться из стороны в сторону, пытаясь увернуться от катящихся бочек. Десяти метких попаданий вполне хватит для того, чтобы стражник прекратил свое существование.

Sultan Dungeon (Темница Султана)

Если вы помните, Джафару удалось бросить Алладина в темницу. Правда, он сам же и помог ему сбежать. Но в игре вам придется самостоятельно выбираться из застенков Султана. Как всегда вас ждут толпы стражников, но вы уже профессионально умеете их убивать, так что охрана темниц просто обречена. Летучих мышей убить не так просто из-за их маневренности, но вы быстро приобретете навыки борьбы с этими нахальными созданиями. Вылезающие из стен шипы и раскачивающиеся на цепях металлические шары легко проскочить, если правильно выбрать момент, когда нужно идти вперед.

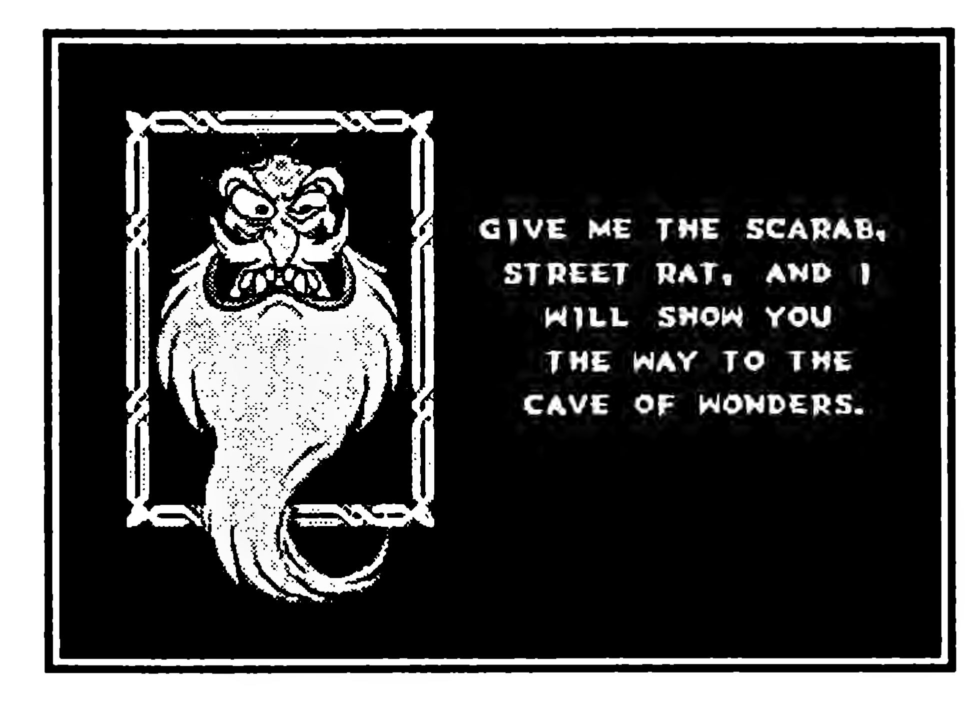




Единственной серьезной проблемой на этот уровне станут прыжки по выдвигающимся из стен платформам. Не забывайте удерживать вместе с кнопкой **«Прыжок»** кнопки **«Вправо»** и ↑ или **«Влево»** и ↑. Добравшись до очередной платформы не торопитесь, прыгайте точно в тот момент, когда следующая платформа начнет выдвигаться из стены. И, конечно же, не забудьте заглянуть к торговцу.

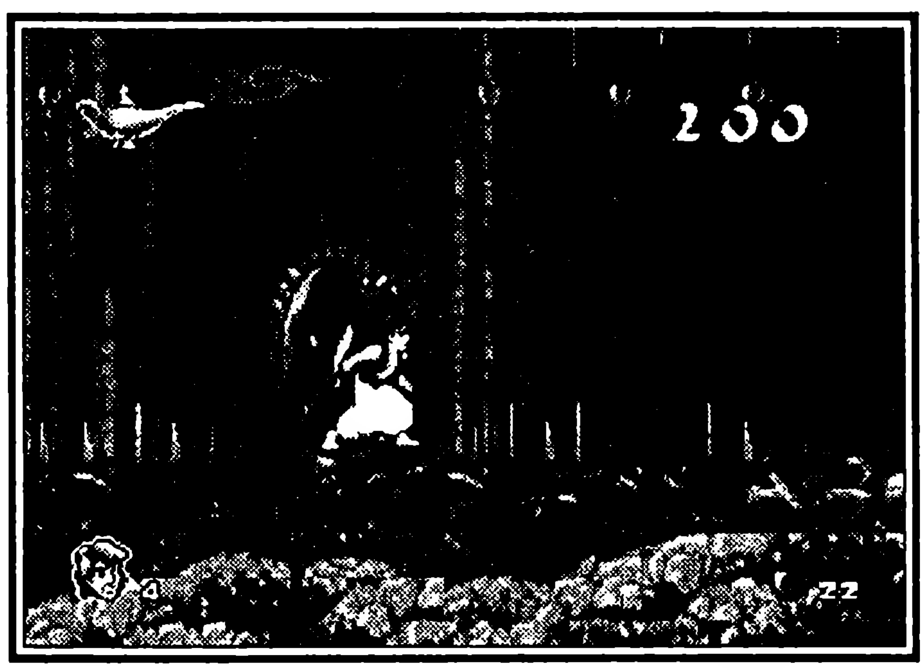
Cave of Wonder

(Пещера Чудес)



Джафар уговорил Алладина спуститься в Пещеру Чудес и достать оттуда старую лампу. Что ж, отчего бы не помочь этому почтенному старцу.

Летучие мыши роятся здесь просто стаями и порой доставляют немало хлопот. Помимо них вам встретятся еще и четырехрукие золотые статуи индийских богинь, швыряющиеся камнями. Поразить их можно только в тот момент, когда они надумают швырнуть очередной камень. Порой гораздо удобней продолжать путь, цепляясь за сталактиты, свисающие с потолка. Для того, чтобы устранять препятствия, преграждающие ваш путь, не забывайте наносить удары ятаганом (или швырять яблоки) в багровые статуи, сжимающие в руках алмазы. Прыгая по платформам, выступающим из воды, не задерживайтесь ни на секунду – плавать Алладин, как ни странно, не умеет.



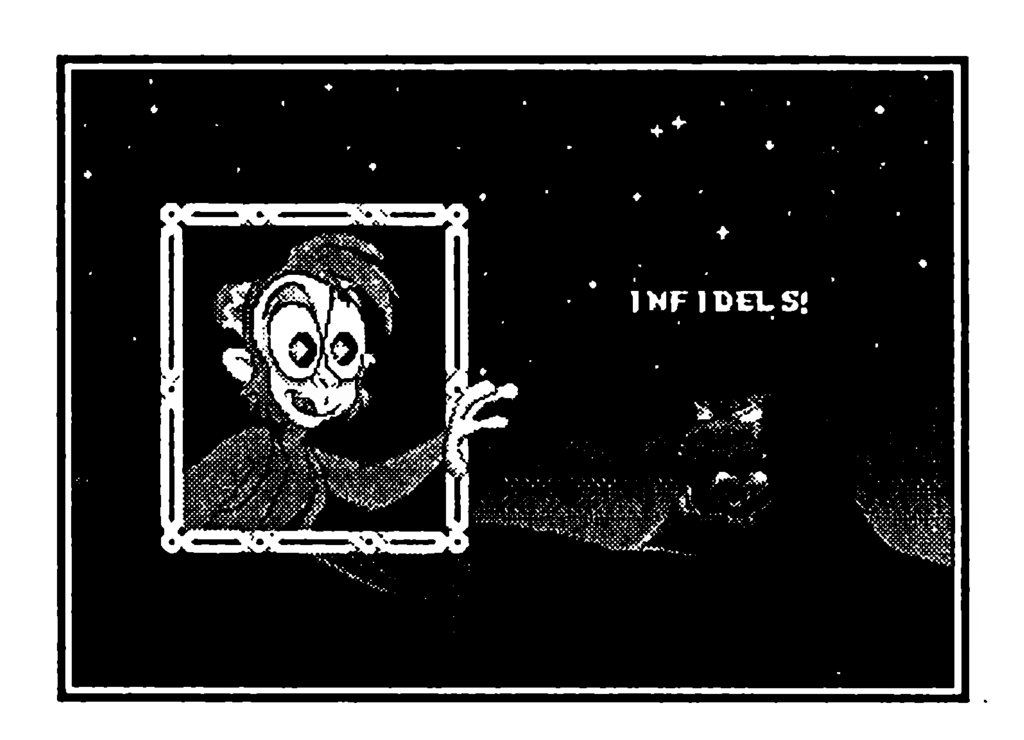
В конце уровня, перед самой лампой вас поджидает очередной босс – дух, стерегущий сокровища. Убить (или развоплотить, раз он дух) его достаточно несложно – он летает по четкой траектории, между двумя постаментами по краям экрана. Встаньте рядом с правым постаментом и, когда враг материализуется на нем, наносите удар. Можете конечно бегать от постамента к постаменту, но для того, чтобы поразить врага, когда он находится на левом постаменте, вам придется еще и подпрыгнуть, и вы можете пропустить очень болезненный удар хвостом.

Наносить удары придется долго, но запаситесь терпением, когда страж сокровищ будет повержен, за вами прилетит ковер-самолет и отвезет вас почти что к самой лампе.





Escape (Бегство)



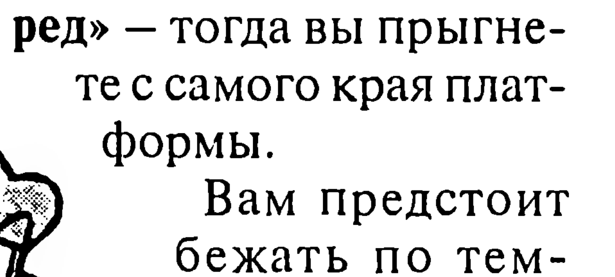
Абу питает просто болезненную страсть к драгоценностям. Невзирая на то, что Алладина предупредили о том, что нельзя ничего брать в этой пещере кроме волшебной лампы, Абу ухитрился-таки стащить большущий алмаз.

Последствия не заставили себя долго ждать – Пещера Чудес превратилась в действующий филиал преисподней. Не так-то просто будет выкарабкаться из этой заварушки.

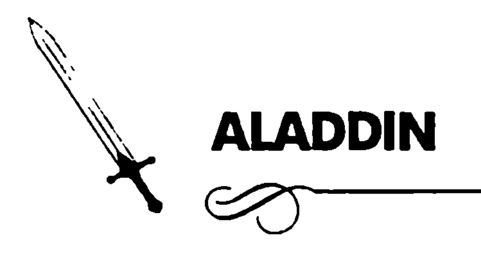
Этот уровень, вне зависимости от того, какую вы выбрали сложность игры, всегда выглядит одинаково. Его смело можно назвать одним из самых сложных мест в игре.



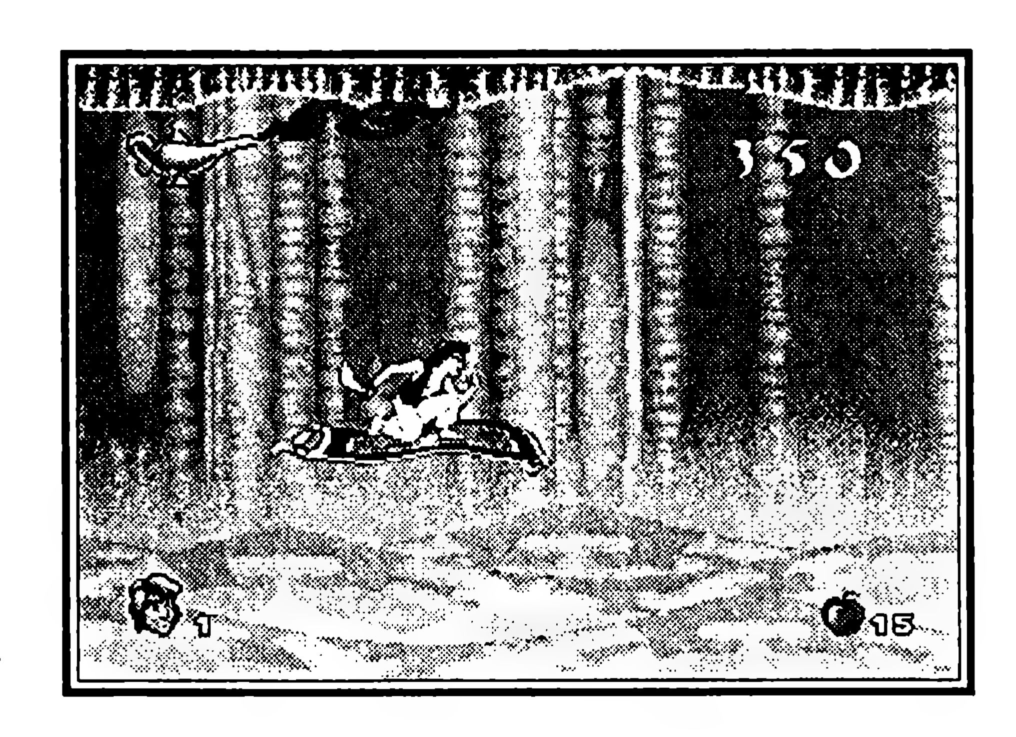
Прыгая с платформ, висящих над лавой, как всегда не забывайте удерживать кнопки **«Вперед»** и **↑**. Прыгая по платформам, выступающим прямо из лавы, не задерживайтесь и на долю секунды нажимайте кнопку **«Вперед»** – тогда вы прыгнете с самого края платформы.



Вам предстоит бежать по темным тоннелям, а за спиной, буквально наступая на пятки, будут катиться огромные раскаленные глыбы. Главное в таких ситуациях успеть либо вовремя перепрыгнуть через колодец, куда свалится так и не догнавшая вас глыба, либо успеть прыгнуть на следующую платформу. В одном из таких мест прыгать нужно с небольшого, незаметного на первый взгляд выступа – если вы будете невнимательны, то плюхнетесь в самую лаву. Не следует обращать внимания, когда убегаете от камней, на полезные предметы, висящие над потолком, – промедление смерти подобно. В конце уровня, увернувшись от очередной глыбы вы свалитесь прямо на ковер-самолет, и полетите дальше – к спасению.



Rug Ride (Полет на ковре)

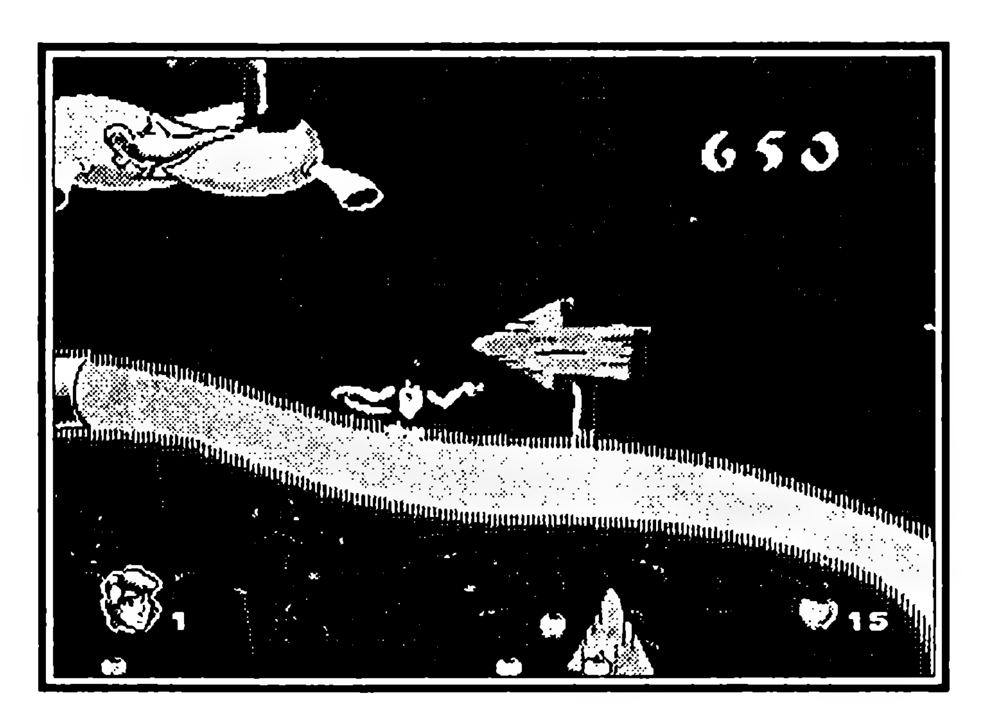


Лететь вам придется долго, а следом за вами будет двигаться волна раскаленной лавы. Конечно, ковер-самолет летит быстрее, и лава вас так и не нагонит. Но время от времени на вашем пути будут возникать куски скал.

Врежетесь в такой камешек на полном ходу – и волне раскаленной лавы уже нечего будет смывать.

Обращайте внимание на подсказки джинна – синий палец, указывающий либо вверх, либо вниз. Джинн подсказывает вам – куда направить ковер, чтобы избегнуть гибели. Когда пальцы показывают в обоих направлениях одновременно, это отнюдь не значит, что джинн над вами издевается – просто камень будет точно посередине. Когда вместо пальцев появляются знаки вопроса – летите понизу. Чтобы успеть вовремя среагировать на подсказки джинна, держитесь середины экрана и поменьше обращайте внимание на полезные предметы, висящие в воздухе – жадность до добра не доводит.

Inside the Lamp (Внутри Лампы)



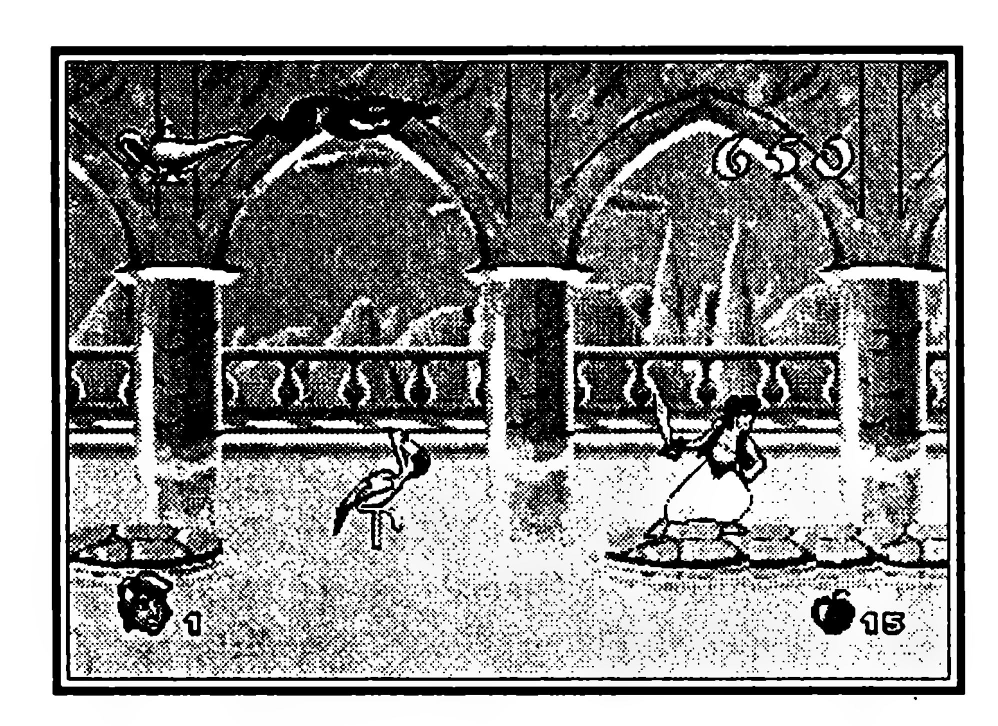


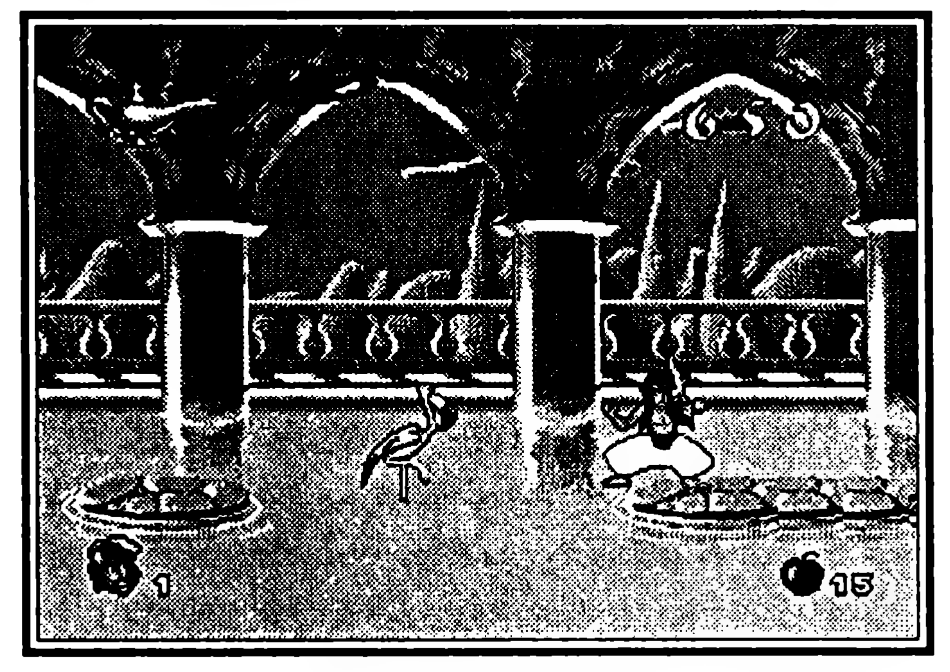
Психоделическая отсебятина создателей игры – в мультфильме такого не было. Вам нужно, ни много ни мало, побывать внутри лампы Джинна и выбраться наружу. Задача не для слабонервных – в этом сюрреалистическом месте Алладина подстерегает множество опасностей. Вам придется прыгать по пальцам Джинна (на уровне сложности EASY эти пальцы просто спокойно висят в воздухе, а вот начиная с уровня сложности NORMAL у них появляется склонность появляться и исчезать, меняться в размерах, что вносит в игру дополнительный интерес), перебираться по гирляндам воздушных шариков над неизвестно куда ведущими провалами и т. п. Разобраться, что здесь надо делать, несложно. Единственная проблема, которая может у вас возникнуть – как добраться до торговца, ведь он отделен от вас непроницаемой колонной. Проблема решается просто – когда вы прыгаете на щелкающий палец Джинна, распо-

ложенный на колонне напротив торговца, еще раз нажмите кнопку й – тогда, щелкнув, палец выбросит вас прямо к торговцу.

Sultan Palace (Дворец Султана)

Вас ждет ознакомительная экскурсия по дворцу Султана. После предыдущих уровней Дворец Султана покажется вам просто санаторием – никаких проблем не ожидается, можно отдохнуть и расслабиться.



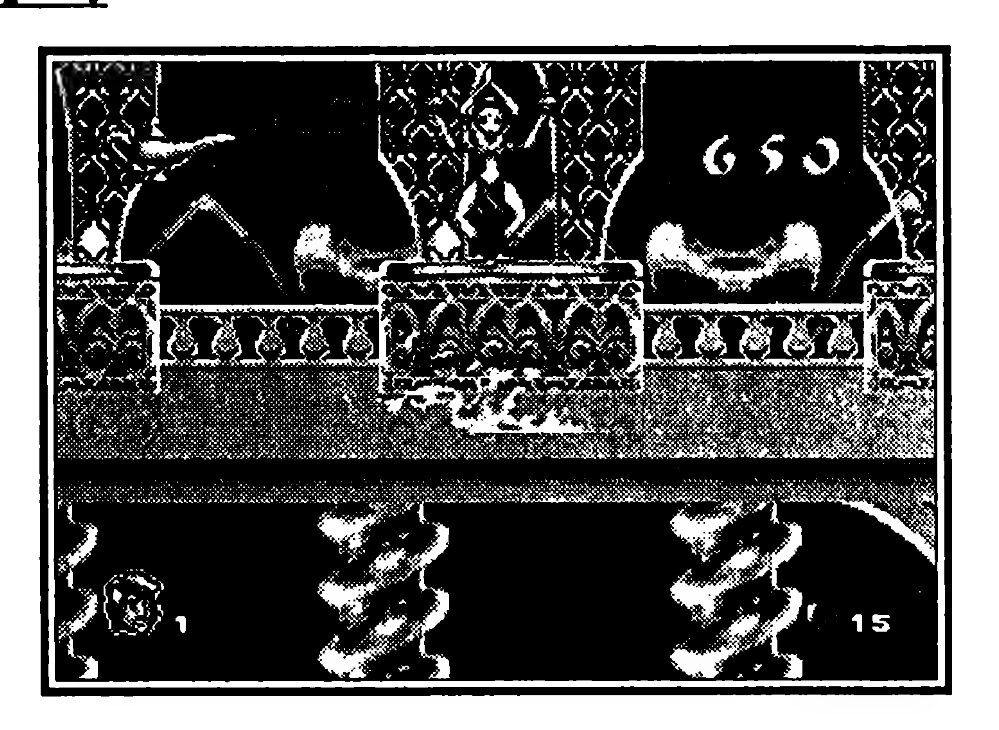


Вы уже в совершенстве изучили искусство борьбы со стражниками, так что толпы этих парней вас не испугают. Некоторые неудобства причинят разве что стаи попугаев Яго (В мультфильме у Джафара был всего-то навсего один попугай, в игре он, судя по всему, обрел способность размножаться делением). Когда ковер-самолет (а как вы уже наверное заметили, ковром вы в полете не управляете) возносит вас под потолок огромного зала, обратите внимание на разноцветный канат в самой верхней части экрана, цепляясь за этот канат вы и продолжите путь.

По дороге не забудьте освободить заточенного в клетку Абу – просто ударьте по клетке.

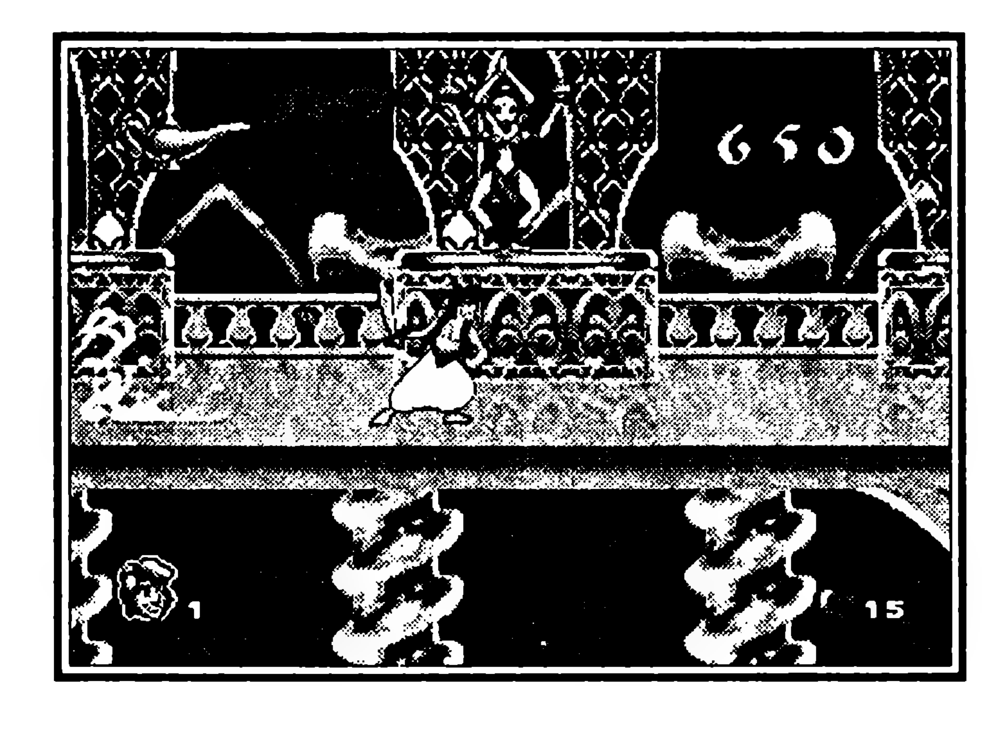
В конце уровня вас ждет встреча с самым главным попугаем Яго, вращающим одну из магических машин Джафара. Не обращая внимания ни на бочки, ни на призраков в мотоциклетных шлемах, летающих по воздуху, закидайте Яго яблоками. Много яблок вам не потребуется.

Jafar Palace (Дворец Джафара)



Ну вот, наконец, вас ждет традиционная для всех мультфильмов и компьютерных игр финальная разборка между хорошими и плохими парнями. Алладин против Джафара. Делайте ваши ставки.

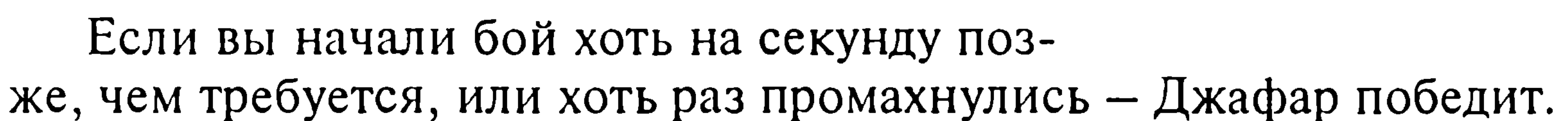
Но для того, чтобы доказать Джафару, что он неправ, до него еще предстоит добраться. Ну, а Джафар, конечно же, позаботился о том, чтобы создать в своем дворце некоторый дискомфорт для разного рода благородных героев. О стражниках, уже просто кажущихся безобидными, можно и не говорить.



Помимо них вас ждут и статуи, знакомые вам по Пещере Чудес, и стелющееся по полу пламя, и стаи попугаев Яго, и прыжки по платформам над острыми шипами.

Для того, чтобы избегнуть зловредного пламени, стелющегося по полу, лучше идите поверху. Когда Алладин находится за колонной, не забудьте нажать кнопку **«Прыжок»** – обычно в таких укромных местах скрыты полезные вещи. Здоровье, висящее между платформами лучше всего брать при помощи удара ятагана – прыгать за ним по меньшей мере бессмысленно.

Но вот наконец ковер-самолет высаживает вас в месте финального поединка. У вас гораздо больше шансов одолеть злодея, закидывая его яблоками. Но яблок понадобится много – около тридцати пяти штук. Вступайте в схватку не медля ни секунды – какой-то хитроумной тактики вам не потребуется – просто стойте и швыряйте в Джафара в упор яблоко за яблоком. Джафар будет разить вас своей магией и волнами огня, а спустя некоторое время превратится в огромного змея.



Если вы начали бой хоть на секунду позже, чем требуется, или хоть раз промахнулись – Джафар победит.

Но если победителем оказались все таки вы, вам останется только посмотреть на Алладина, целующего принцессу Жасмин. А потом вас ждет еще и финальный мультипликационный ролик – Алладин и принцесса, летящие на ковре-самолете на фоне полной Луны.

Добро в очередной раз победило зло.Но не восторжествует ли зло, когда вы будете проходить игру на следующем уровне сложности?



ANIMANIACS

МУЛЬТИМАНЬЯКИ

Konami ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Игрушка представляет из себя достаточно веселое приключение, отдаленно напоминающее ролевую игру, но носящую чисто развлекательный характер. Трое друзей — Якко, Вакко и Дот — отправляются на поиски потерянных актерских реквизитов, без которых дальнейшая жизнь съемочного городка невозможна. Они, и сами являющиеся мультяшными рисованными героями, помогают киностудии разыскать утраченные вещи, чтобы продолжить съемки нескольких фильмов. В игре всего четыре уровня, но, несмотря на кажущуюся непродолжительность, она весьма разнообразна, а уж сколько удовольствия вам доставит обилие красок, разнообразие заданий и возможность управления сразу несколькими персонажами, и говорить нечего.

Управление



Start — запуск игры, пауза
A — действие
B — прыжок
C — смена персонажа игры
Меню и загрузка

Попав на страничку главной заставки игры, вы найдете там три предлагаемых варианта дальнейших действий: начало новой игры (Start), ввод пароля для продолжения уже начатой игры (Password) и смена параметров игры (Options). С новой игрой все понятно: нажимаешь кнопку старта и вперед, а вот остальные пункты требуют дополнительного объяснения.

В режиме ввода пароля вам нужно ввести определенную последовательность персонажей на табло, чтобы попасть в тот уровень, где вы записались. Для этого вы с помощью кнопок направления выбираете оконце, в котором нужно установить тот или иной персонаж, и с помощью кнопки A сделать это. Выбор же самих персонажей, как и выход/старт игры, осуществляется кнопками B и C (первая — вперед, вторая — назад).

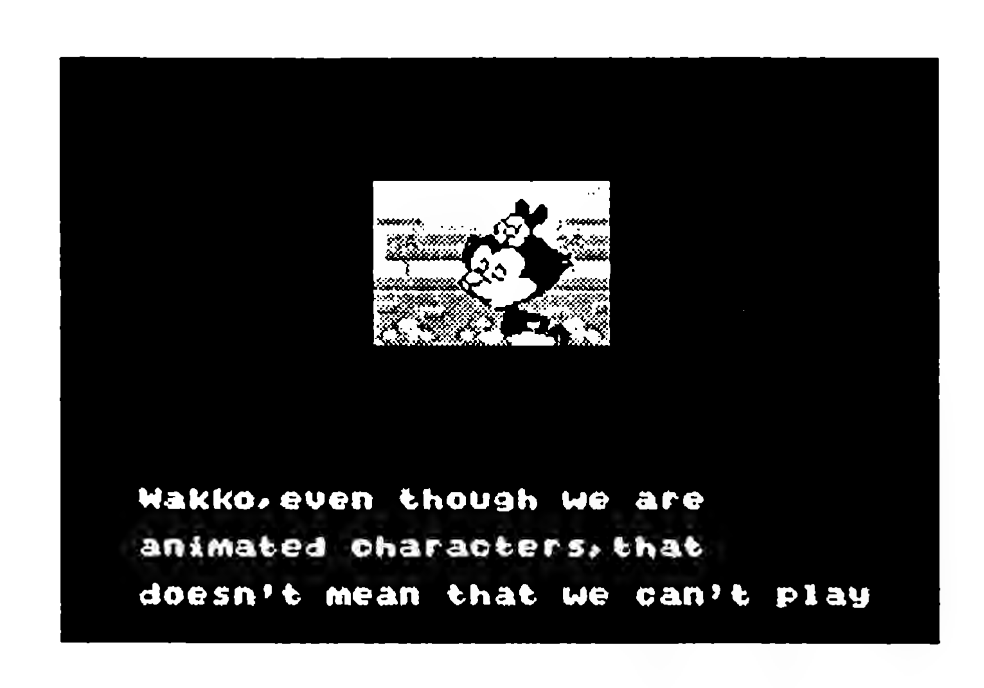
В меню опций вы сможете установить уровень сложности игры, варианты управления, вид музыкального сопровождения, а также один из трех языков — английский, немецкий или французский.

Во время игры на экране отображаются следующие параметры:
Количество жизней — в левом верхнем углу
Отведенное на прохождение уровня время — в правом нижнем
Количество набранных звезд — левый нижний

Персонажи игры

Якко — мальчишка, в силу своего роста полезный для того, чтобы доставать высоко висящие предметы. Также является самым сильным персонажем — с его помощью

можно двигать и таскать тяжелые ящики, которые другим не под силу. В качестве оружия обладает ракеткой и мячиком для пинг-понга.



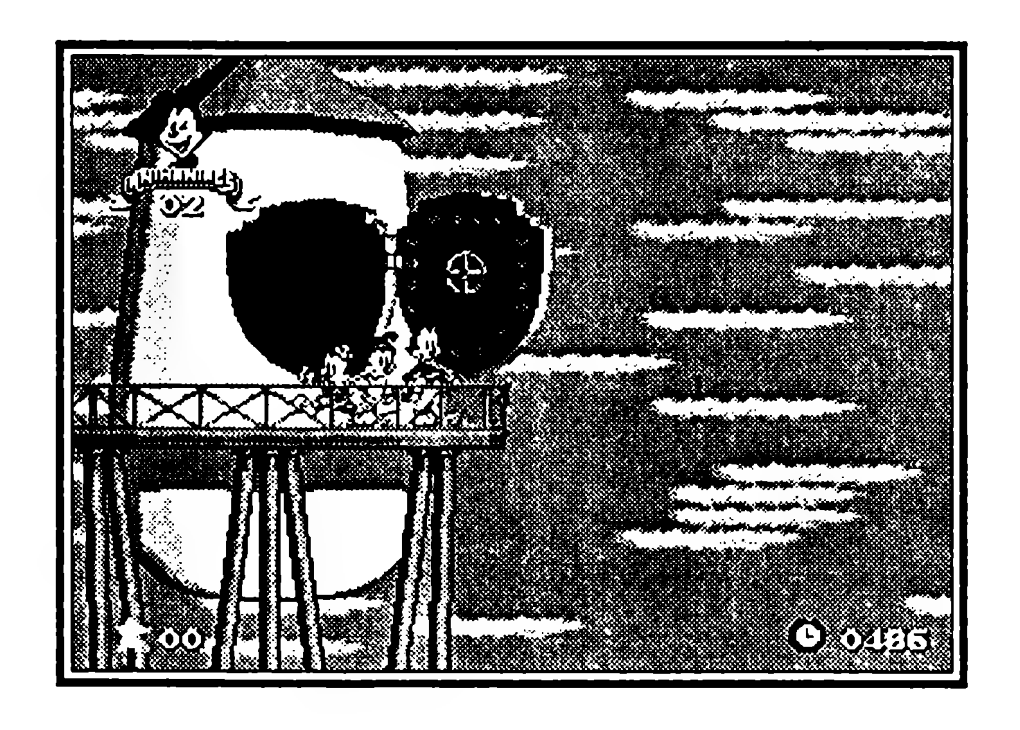
Вакко — тоже мальчишка, но уже немного с другими способностями. Его главное достоинство — наличие огромного деревянного молотка, которым можно отгонять врагов и бить по всякого рода кнопкам, камням, рычагам и сундукам.

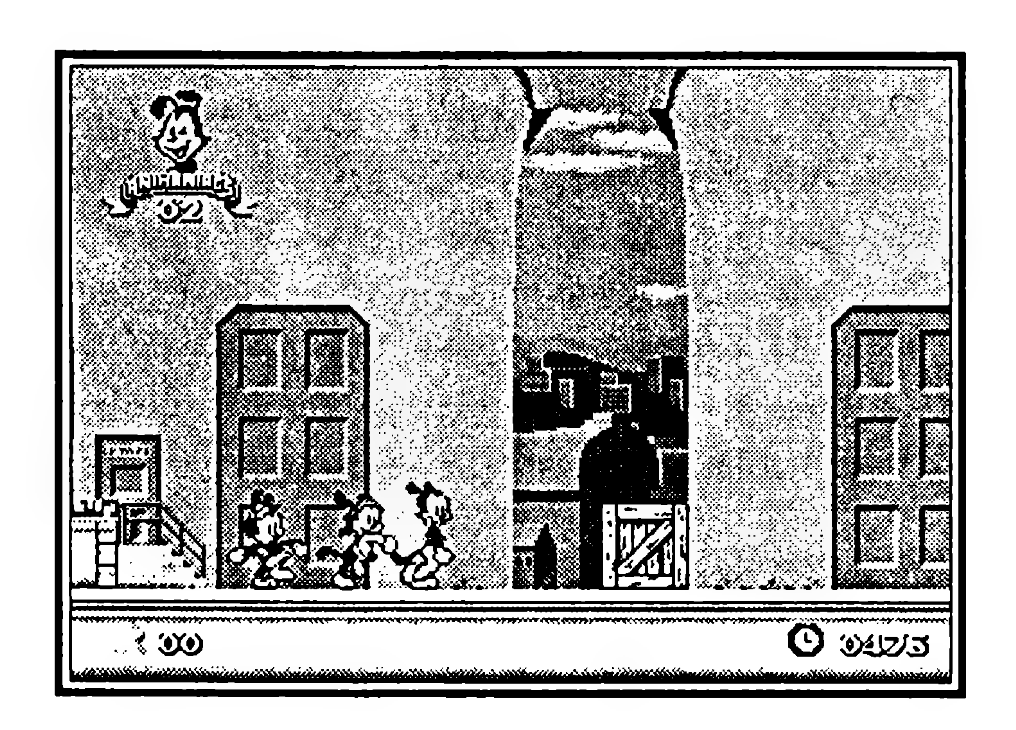
Дот — единственный персонаж женского рода, без которого Вакко и Якко не обойдутся при всей их силе. Девчонка действует несколько иным способом, нежели парни. Если те в игре применяют исключительно силу мышц, то Дот — свое очарование, заставляя с его помощью таять сердца друзей и врагов.

Прохождение

Предварительный (тренировочный) эпизод

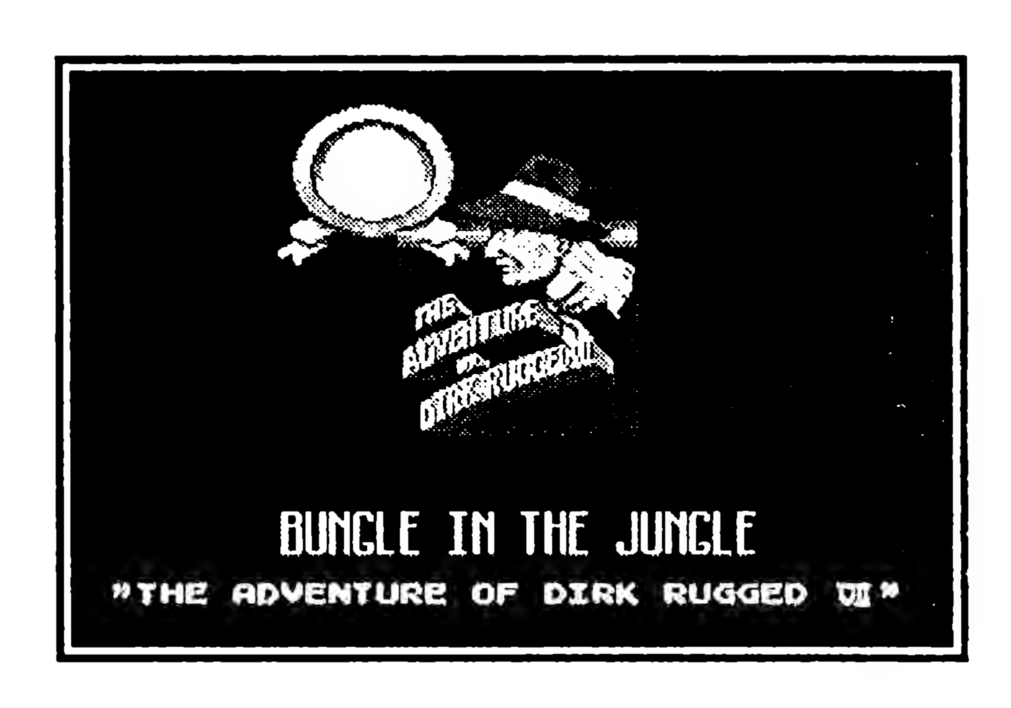
Для того, чтобы вы наловчились немного действовать всеми тремя персонажами, героям предлагается пройти небольшой тренинг, где можно было бы познакомиться со способностями всех четверых. Начинается он для вас на вершине водонапорной башни, откуда, открыв дверь и спрыгнув, вы все втроем попадете на землю. Первое задание для Якко: у вас на пути лежит ящик, с помощью которого нужно взобраться на высокую стену. Упершись плечом в ящик, Якко сможет пододвинуть его вплотную к стене, и веселая троица продолжит путь вперед. Теперь настала очередь для Вакко: вы подошли к высокой каменной стене, преграждающей путь. Если присмотреться, то можно увидеть, что из-под стены торчит бикфордов шнур, и Якко, ударив по нему молотком, взорвет бомбу, заложенную под стену. И, естественно, последнее задание — для Дот. Дорогу в игру вам закрыл пес, стоящий в дверях студии. Дот, пустив в его сторону сердечко, заставит тем самым погнаться собаку за кроликом и освободить вам проход. Теперь — вперед, на поиски нужных нам вещиц!

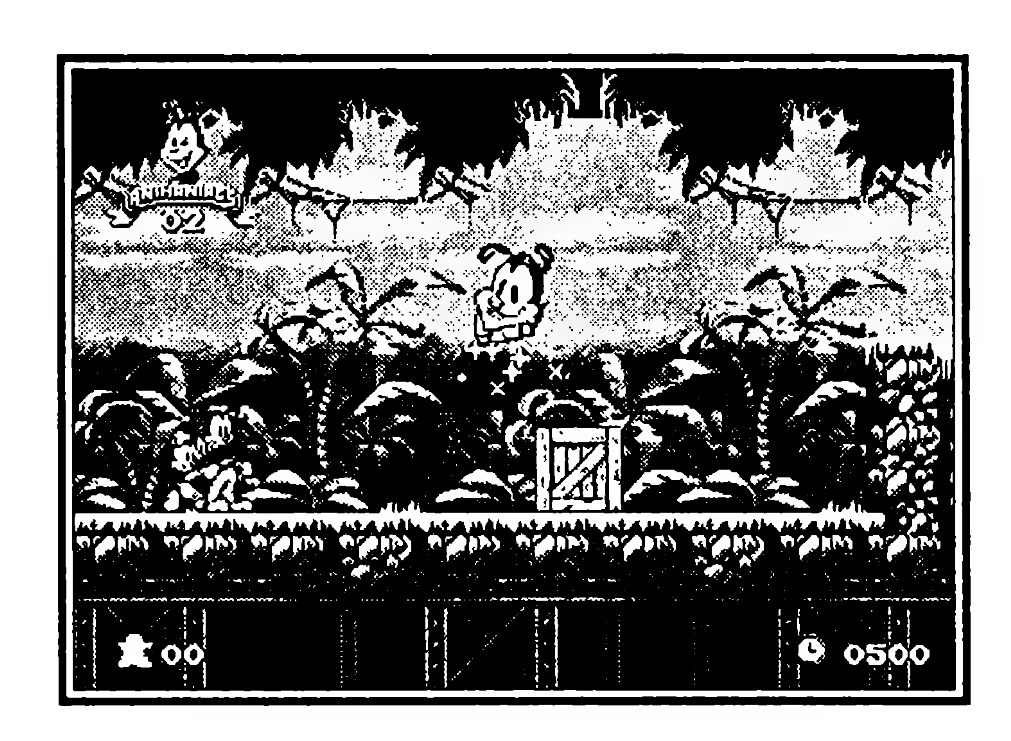






Уровень первый: Bungle in the Jungle (Путаница в джунглях)



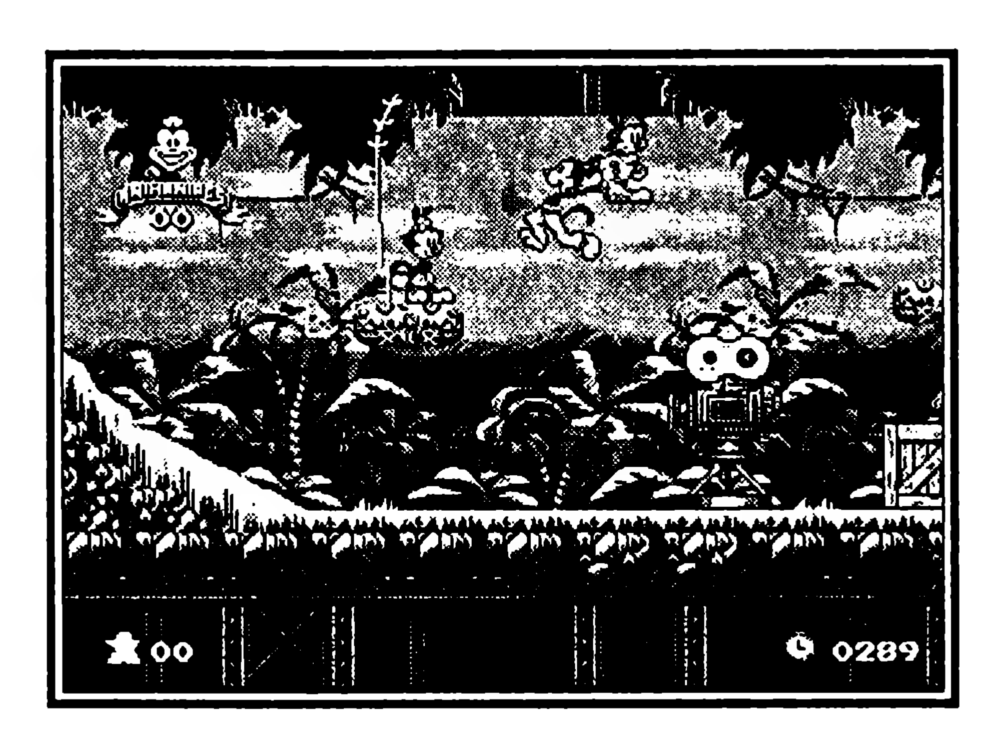


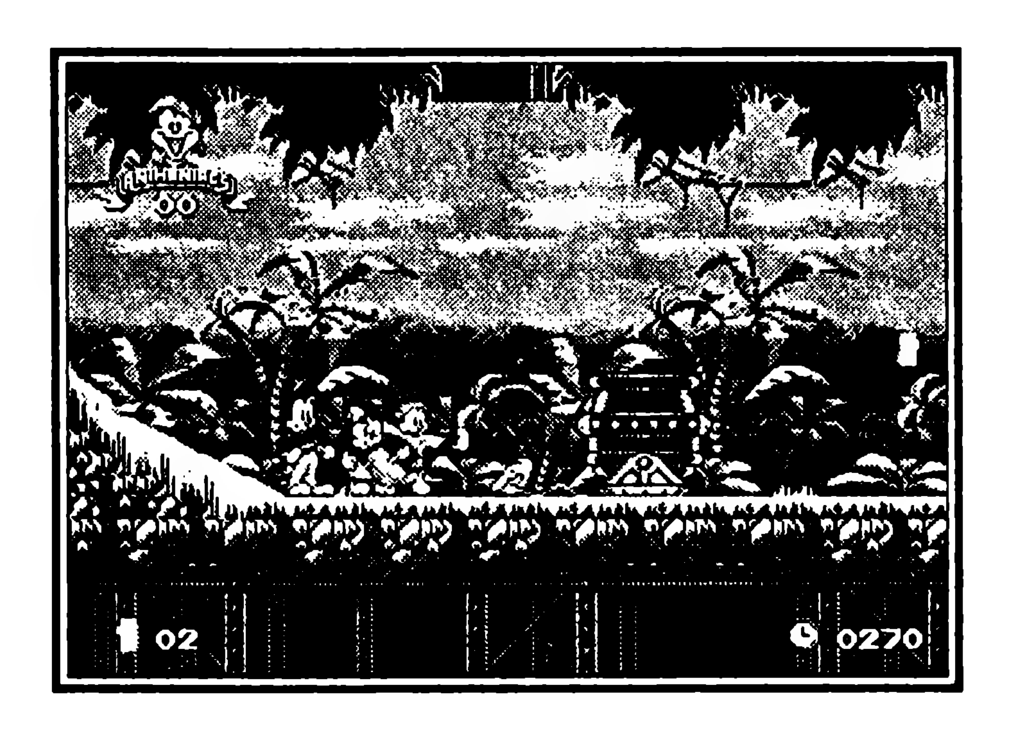
В первом уровне мы отправляемся на поиски шляпы героя фильма, искателя приключений — непременного атрибута каждого приключенческого фильма и весьма важного реквизита. Начинаются приключения троих друзей в джунглях, где первое препятствие — высокую стену — как уже делали, преодолеем и в этот раз с помощью силача Якко, подтолкнув к ней большой ящик. Следующее, что нам нужно сделать — перебраться на противоположную сторону оврага с высокими стенами. Сделать это было бы легко, если бы не кинокамера, установленная посреди него и преграждающая тем самым дорогу вперед. Естественно, есть здесь другой путь: Дот должна согнать с помощью сердечек птицу с раскачивающегося на лиане обрезка дерева, чтобы самой туда взобраться и пролететь над камерой. С этого же куска дерева можно сразу перескочить на другой, который доставит друзей на искомый берег оврага, но если в вас горит спортивный интерес, вы, конечно же, спуститесь вниз и подберете три звездочки, лежащие внизу. А выбраться из оврага снова помогут друзья Якко, подтолкнут к стене ящик, с которого нужно запрыгнуть сначала на деревяшку, а с нее уже на нужный выступ. Идем дальше. Теперь трое друзей подходят к пушке, которая сейчас должна отправить их дальше в путешествие. Сделайте так, чтобы Вакко ударил молотком по фитилю справа от пушки, и, пока тот будет гореть, запрыгните все втроем в орудие. Фитиль догорит, и пушка, наклонившись, выстрелит вас вперед, а по пути вы сможете собрать несколько звездочек. Теперь подойдите к еще одной яме, через которую невозможно было бы перебраться, если бы не потрясающие возможности Дот. Перед вами взад-вперед ходит молодой человек с наушниками на голове (видимо, слушает музыку, наверное, это какой-нибудь режиссер), и малышка Дот, выпустив в его сторону сердце, сможет заставить его остановиться прямо посередине пространства ямы, а вы уже не растеряетесь и все вместе по его голове переберетесь на противоположный берег.

Теперь дойдите до того места, где перед большой ямой с колючками стоит робот: чтобы перебраться на другую сторону, вам нужно совершить небольшое путешествие на его голове. Во время переезда вам, естественно, будут мешать всяческие препятствия, такие, как, например, осветительные камеры. Установив в качестве ведущего Якко, вы запросто перепрыгните первое препятствие и, немного постаравшись, вто-



рое (камеры здесь немного выше, чем предыдущие). Добравшись до берега, вы перейдете в следующий эпизод. Это уже совершенно другое действие, нежели раньше. Теперь друзья плывут по реке на лодке, пытаясь отвязаться от надоедливых крокодилов и прочих врагов.





Для начала определитесь в действиях с крокодилом. Когда вы проплывете немного правее его, крокодил развернется и бросится на вас из воды на ее поверхность по диагонали. Чтобы не попасться ему в зубы, в тот момент, когда он совершит бросок, подпрыгните, а лучше — запрыгните сразу на осветительную лампу (так как их несколько, по ним можно передвигаться вперед), но учтите, что стоять долго на ней нельзя — через несколько мгновений лампа упадет. Всего крокодил совершит не более трех выпадов вашу сторону, и, умело подпрыгивая, вы сможете их избежать. Далее вашим препятствием станет слон, появившийся вдруг из воды и преградивший путь. Как только он появится, не дожидаясь струи воды из его хобота в вашу сторону, запрыгните ему на спину и ударьте молотком. В результате этих действий слон начнет опускаться туда, откуда пришел (интересно, почему он вылез из воды?), а ваша троица запрыгнет в лодку и продолжит плавание. Последним препятствием в этом эпизоде будет скачущий на реквизите полицейский, преграждающий героям путь в следующий эпизод; перепрыгните его или, в крайнем случае, попробуйте прогнать молотком — иногда помогает, и идите в новый этап.

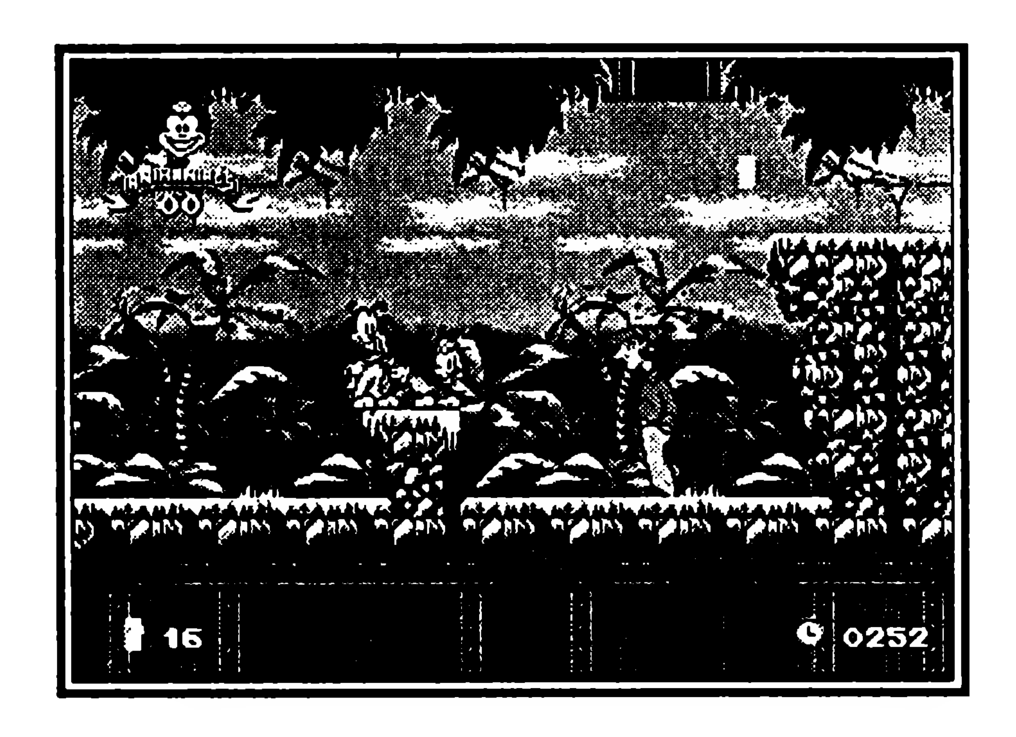
Здесь, попав на реку, трое друзей должны освободить себе проход в скале на противоположном берегу, а для этого необходимо спуститься в самый низ водопада по бревнам, плывущим на поверхности, зайти в небольшую комнатку справа в скале и ударить молотком Вакко по кнопке, после чего дверь вверху скалы откроется, и можно будет снова подняться по бревнам наверх, чтобы пройти дальше. Путешествуя, можете попробовать собрать несколько звездочек в округе, а также подобрать часы, находящиеся в нише в правой скале.

Новый эпизод — и новая смена обстановки. Трое друзей путешествуют на дрезине по железной дороге, и главная ваша задача здесь — вовремя увидеть, каким путем нужно ехать, чтобы не упасть в пропасть, и перевести стрелки с помощью все того же молотка Вакко. Чтобы ваши потери на этом этапе игры не были слишком большими, попробую сделать вам следующие подсказки: первый рычаг переключается только после того, как вы по нему проехали, и особой роли не играет. Если вы переключите его, то на первой развилке поедете вниз, где можно взять две звезды. Там тоже ударьте по



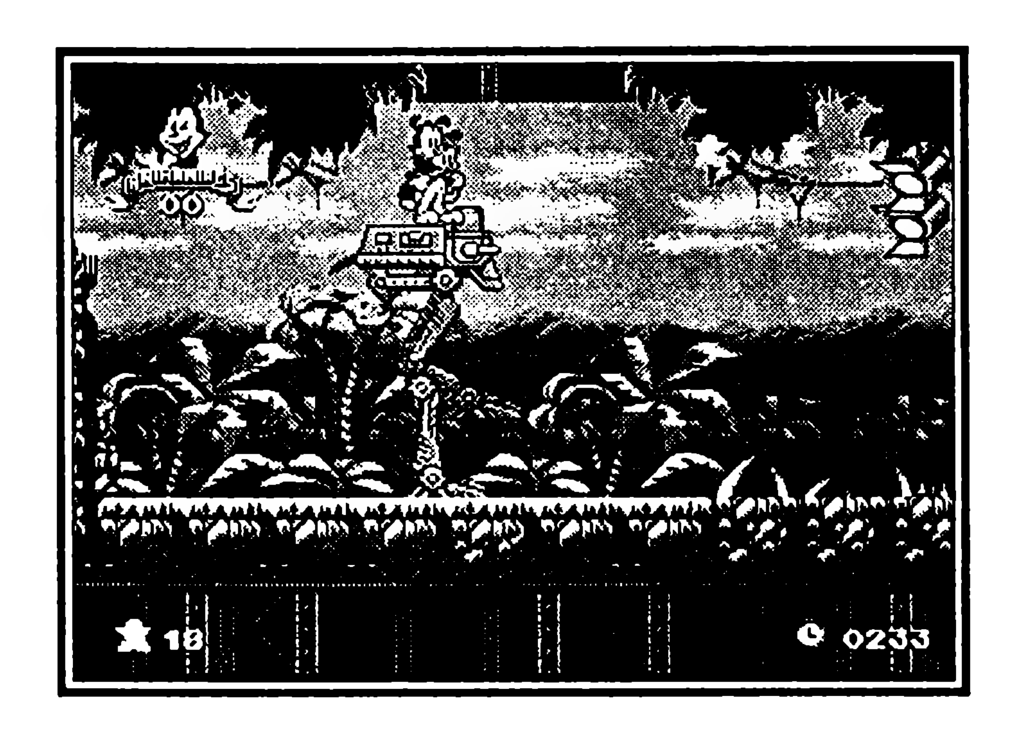
рычагу, и тележка еще раз подымется вверх, в результате чего можно получить еще две звездочки. Теперь будьте внимательны — следующий рычаг, если вы его передвинете, отправит дрезину по верхнему пути, который загорожен большим блоком. Не нервничайте и спокойно перепрыгивайте его в таком случае и потом спокойно езжайте на своем транспорте дальше — при такой комбинации следующий рычаг передвигать не придется. Если же вы не передвинете предыдущий рычаг, то отправитесь по нижнему пути, где отсутствует какое бы то ни было заграждение. В этом случае вам нужно будет передвинуть первый попавшийся рычаг. Далее все просто: если вы совершили действия, описанные для первого случая, то друзьям не придется больше ничего делать, кроме как собирать призы, попадающиеся по дороге. Во втором случае необходимо будет еще немного последить за дорогой и передвинуть один рычаг (будьте внимательны и не заедьте в яму). Последняя трудность в этом эпизоде, которая ждет вас после того, как вся дорога будет пройдена и все призы собраны, — яма, которую нужно перепрыгнуть, соскочив с тележки. Когда увидите впереди себя пропасть, дождитесь, пока телега подъедет к ее краю, и запрыгните на рельс-платформу, находящуюся вверху, а оттуда уже — на противоположный выступ скалы, где героев ждет переход в новый этап уровня.

Еще один подуровень на пути к финалу первой зоны — путешествие внутри скалы. Попав внутрь ее, установите в качестве персонажа Вакко и, став на пустую платформу механического рычага, ударьте по ней же молотком. Шар на другом конце платформы в результате этого подпрыгнет и, опустившись назад, подбросит вас вверх. Ваша задача в этот момент — правильно задать направление этого полета с тем, чтобы пролететь точно в проем над вами. Сделав это, герои выскочат сверху, над вертикальным коридором, и вам нужно будет отклониться немного вправо или влево, чтобы не свалиться обратно. После этого понаблюдайте некоторое время за тем, что происходит справа от вас: с промежутком в несколько секунд откуда-то сверху падают огромные кирпичи и затем, подпрыгивая, летят вниз по склону. Несколько ниже они, перепрыгнув через большую яму с колючками, разбиваются. Если вы станете в одно из тех мест, куда приземляется камень, и он сверху упадет на вас, у героя отнимется энергия, поэтому, спускаясь вниз, не спешите. Чтобы перескочить через яму с колючками, вам и понадобится камень, на котором можно вполне нормально перелететь на противоположную сторону. Чтобы сделать это, станьте слева от того места, куда впервые падает каждый кирпич, и, когда он свалится сверху, запрыгнуть на его поверхность. Камень полетит вниз с вами на борту, и таким образом друзья благополучно переправятся на противоположный берег ямы. Нужно только уловить момент, когда спрыгнуть с валуна, чтобы, во-первых, не свалиться на колючки, а во-вторых, не разбиться вместе с камнем о выступ скалы.



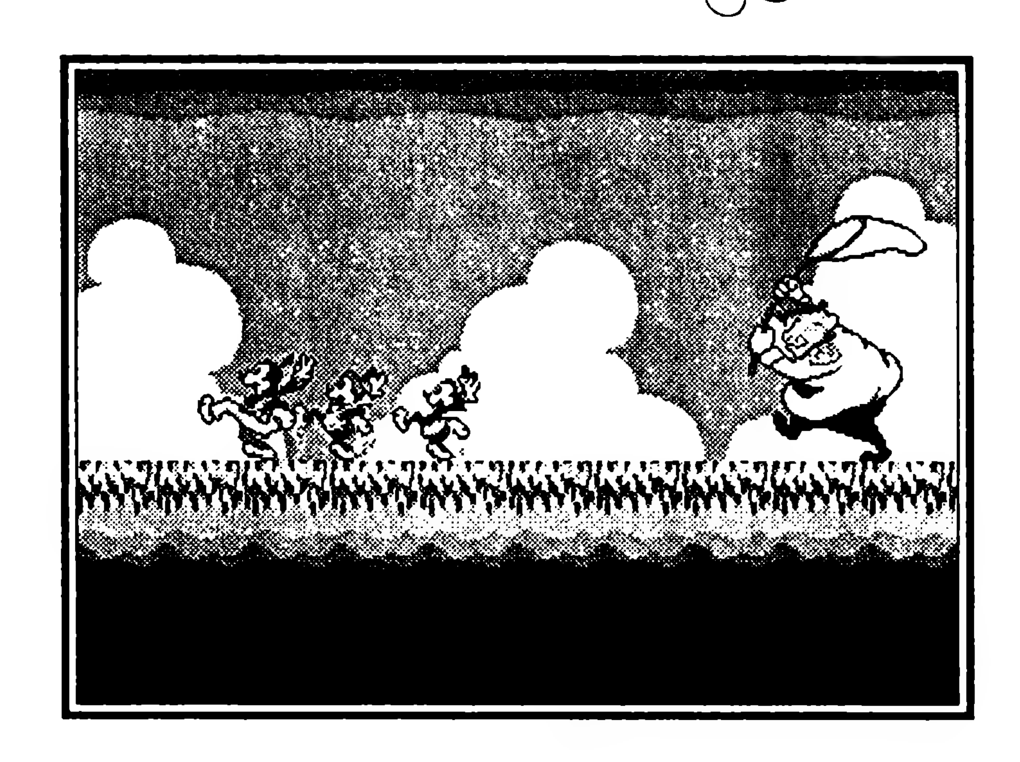
Оказавшись в нужном нам месте, пройдите немного вперед, чтобы добраться до еще одного рычага. Проделав с ним точно такие же манипуляции, как и в прошлый раз, заберитесь наверх. Если вы не пожалеете своего времени и сходите в левую сторону, то смо-

жете взять несколько звездочек. Для этого один из ящиков, которые стоят в ряд (нижний), передвиньте влево на самый край платформы, и с него уже подберите их. Затем двигайтесь направо, в противоположную сторону, и скоро набредете на переход в новый эпизод, являющийся, по сути, продолжением пройденного. В начале эпизода друзья оказываются стоящими на небольшом выступе скалы в левом верхнем углу комнаты, а перед ними — большая яма впереди, над которой в разных местах время от времени появляются платформы. Сама яма из себя не представляет опасности, так как на дне ее нет никаких опасных колючек, как это обычно бывает, но в том и соль — вам нужно суметь перебраться на другую сторону ямы по верху ямы, а не по ее дну. Для этого нужно выбрать момент, когда одна из маленьких платформ появится в доступном для вас месте, чтобы можно было на нее запрыгнуть и двинуться дальше. Достигнув противоположного выступа, точно таким же образом переправьтесь через еще одну яму, но будьте теперь осторожней, задача усложнилась. На дне этой ямы плавают несколько лебедей-декораций, которые могут причинить герою существенный вред, поэтому вам необходимо двигаться как можно более успешно и не падать. Затем, оказавшись на следующем выступе перед очередной ямой, сделайте следующее: сначала спрыгните вниз и с помощью Вакко разбейте стоящий внизу сундук, — внутри него находится звезда. Потом вернитесь на выступ и заберитесь на верхнюю платформу над ним, откуда прыгните как можно дальше в сторону вещицы, зависнувшей в воздухе. Если вы все сделали правильно, и герой долетит до нужного места, то вся команда окажется на невидимом прежде, а теперь, в силу наступившей темноты, обозначившемся блоке, и череда таких блоков будет видна надо всей ямой. Стоя на блоке, вы тем самым задействуете выключатель света, который дает возможность определить, где находятся невидимые глазу блоки, но когда герой прыгнет в сторону следующего квадрата, свет снова включится, и лететь дальше ему придется вслепую. Поэтому заранее запоминайте, где что находится, и двигайтесь вперед.



Далее, спустившись в новую комнату, с помощью ящика и молотка Вакко освободите себе дальнейшее продвижение вперед. Для этого вытащите, используя Якко, из узкого коридора внизу ящик так, чтобы можно было пролезть вперед, и, забравшись туда уже Вакко, разбейте два камня, на которых стоит валун, преграждающий путь троице. В результате валун упадет, а вы, запрыгнув на ящик и с него на платформу, продолжите путь. Через несколько шагов троица подойдет к бьющему из земли фонтану, возле которого можно подобрать звездочки. Сделав это, при помощи фонтана заберитесь на правый верхний выступ и двигайтесь далее, в новую комнату. Подойдя к краю обрыва, не спешите спрыгивать вниз в погоне за призами. Если вы это сделаете, то, собрав призы, переправитесь снова в комнату с невидимыми блоками и будете вынуждены опять добираться к месту, в котором сейчас находитесь. Поэтому будет лучше, если герои просто перепрыгнут вход в эту яму и проследуют дальше.

В последней комнате эпизода (и уровня, если не считать поединка с боссом) вам предлагается всего лишь открыть с помощью одной из двух кнопок дверь — выход, но, как вы сами понимаете, дверь открывается только одной из них, за второй же, по идее, должна быть ловушка. Действительно, так и есть, и при ударе Вакко по первой кнопке сверху на вас свалится кирпич. Вред он вам вряд ли причинит, так как упадет прямо на кнопку, где вы вряд ли будете стоять, но все же лучше не трогать эту пружину и сразу же отправиться ко второй. Удар по ней молотком приведет в действие механизм, открывающий дверь в комнату с боссом.



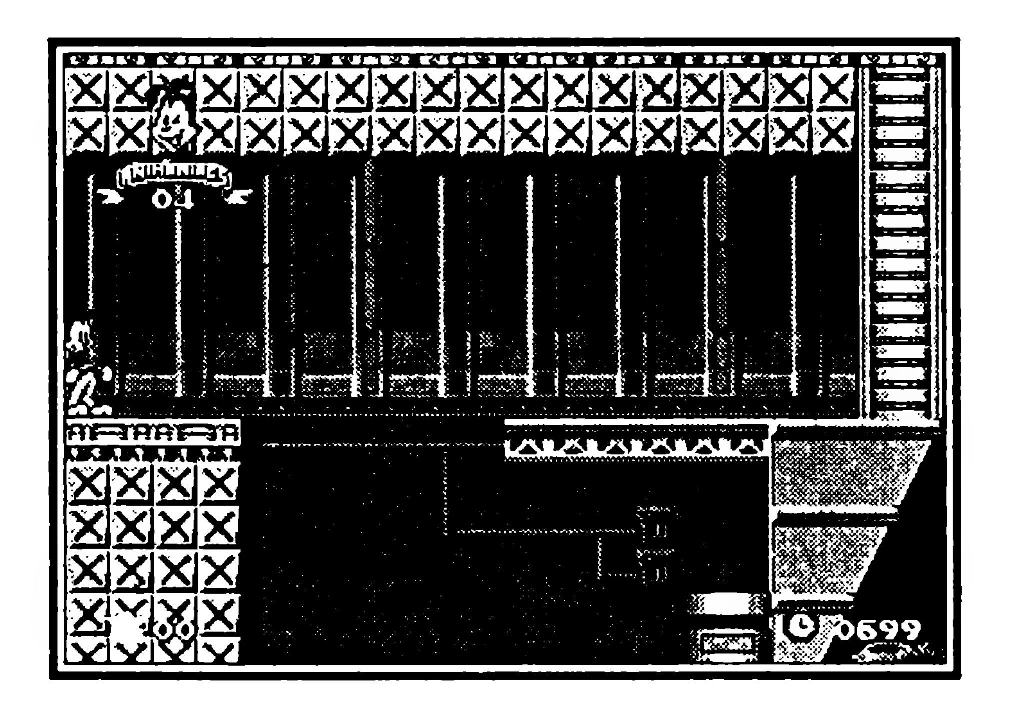
Босс, с которым вам придется сразиться — полицейский, охраняющий съемочный городок. Действие, происходящее в комнате между ним и вами, таково. Полицейский с самого начала ходит по верхнему этажу разделенной надвое комнаты и бросает вам под ноги бомбы с зажженным фитилем. Вы же обитаете на первом этаже и пытаетесь с помощью молотка Вакко подбросить вверх один из двух установленных на этаже шаров уже знакомым вам способом, чтобы поразить им босса. Он тоже не дремлет, но активно действовать начинает только после определенного промежутка времени либо нескольких поражений его шариком (бомбы в расчет не беру, так как их фитили достаточно медленно горят для того, чтобы не подорваться на них), спускаясь вниз и бегая за вами с сачком. При этом единственный способ его спугнуть — ударить молотком. Кроме того, босс может обрушивать на вас камни с потолка первого этажа, а также напускать двух бегающих по периметру крыс. В общем, драка вам предстоит достаточная, но не особо сложная, так как все действия достаточно просты и больше требуют творческого подхода, нежели сноровки и сообразительности.

Уровень второй: Space Tracking (Космическая прогулка)

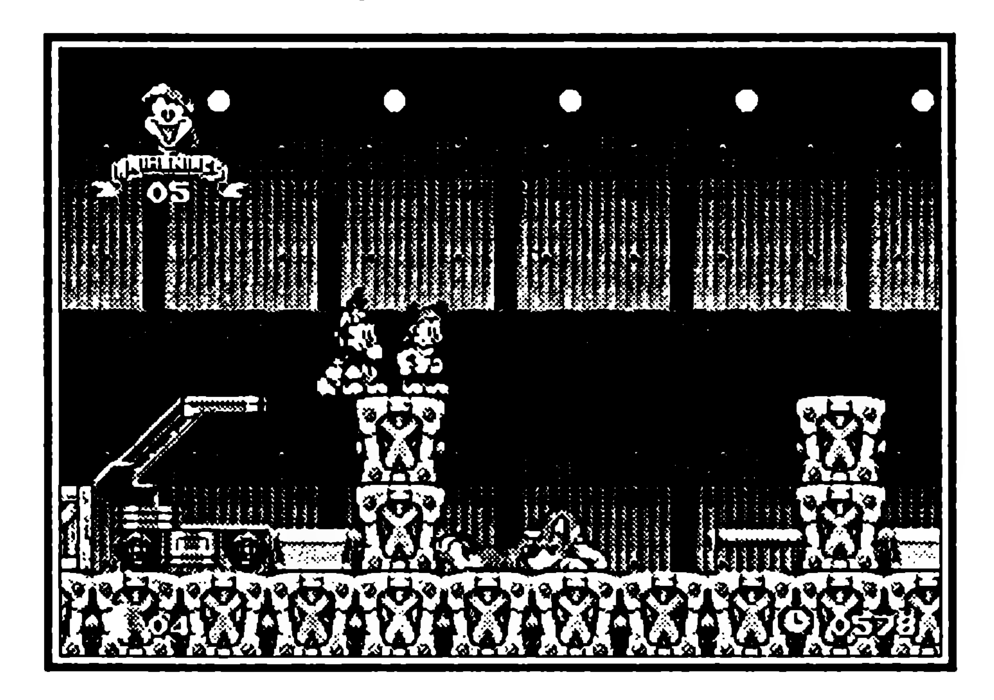
Как вы, наверное, уже догадались, нам предстоит увлекательное путешествие по звездному миру, и в этом уровне трое друзей окажутся участниками сериала «Звездные войны», и, хотя и не попадут в кадр, но весьма потрудятся для того, чтобы найти потерянный шлем Дарта Вейдера — непременный атрибут этого фильма. На прохождение уровня, в отличие от предыдущего, вам выделяется целых семьсот секунд, но для тех, кто любит исследовать все закоулки игр, и этого покажется мало.

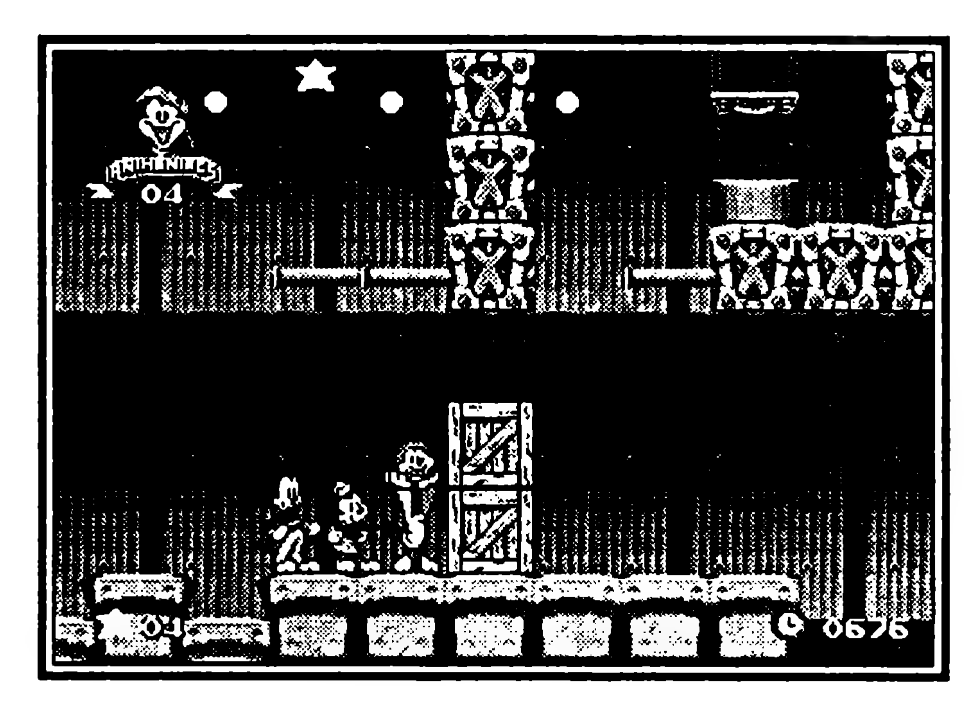


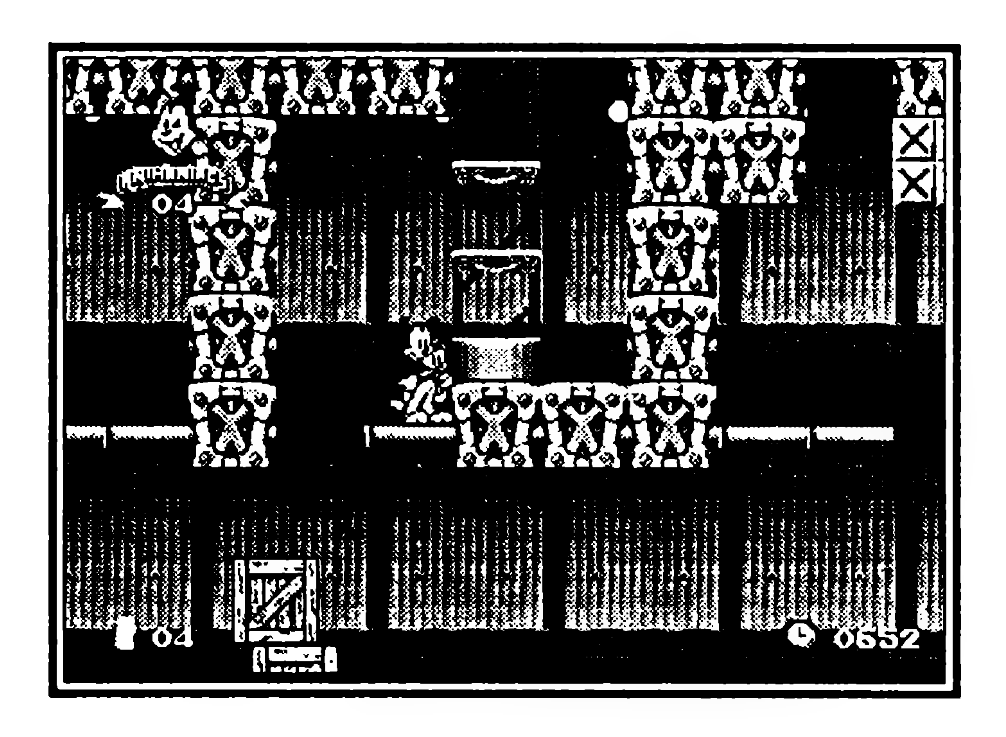
Так вот, начинаем игру мы на съемочной площадке «Звездных воин». Спустившись в первую яму-западню, установите в качестве главного персонажа Вакко и с помощью его молотка задействуйте большую 'кнопку, на-



ходящуюся в углу комнатки. В результате из противоположного угла появится космический корабль, поднимающийся наверх, на который вы все втроем должны успеть запрыгнуть, чтобы подняться наверх. Сделав это, идите вперед, пока не достигнете стоящей у вас на пути видеокамеры. Вакко должен разбить ее, и тогда вы сможете пройти дальше. Теперь внимание: у вас есть возможность взять дополнительную жизнь, но на это придется потратить некоторое время. Для этого проделайте следующие действия. Подойдя к двум поставленным вертикально ящикам, с помощью Якко выдвиньте на себя немного один из них так, чтобы второй не упал, а на первый можно было бы запрыгнуть и стоять там. Потом верхний ящик сдвиньте чуть-чуть вправо так, чтобы он остался стоять на нижнем и не упал. Установив в положение игры одного из маленьких героев, перепрыгните верхний ящик и подойдите справа к нижнему. Здесь снова понадобится сила Якко: потяните на себя нижний ящик так, чтобы верхний не упал, а большая часть нижнего справа была свободна, и, запрыгнув на него, подтяните еще немного верхний, чтобы с него можно было запрыгнуть на перекладину справа вверху. Поднявшись туда, идите налево, предварительно разбив камень, преграждающий дорогу. Через некоторое время вы доберетесь до места, где сидит большой пес. Если вы попробуете просто так пройти мимо него, ничего не получится, — он подпрыгивает и не дает двигаться дальше друзьям. Дот лишь может задобрить его, послав сердечко. Пройдя таким образом дальше, герои доберутся до трех сундуков посреди комнаты. Если вы ударите по какому-нибудь из них молотком, два других исчезнут, поэтому шанс взять жизнь у вас только один. В двух крайних слева сундуках находятся всего лишь дополнительные очки, а вот ближайший к вам прячет в себе жизнь. Взяв ее, возвращайтесь назад к месту подъема (там можно попробовать взять с помощью уже описанной технологии передвижения ящиков несколько звездочек) и идите дальше. Перепрыгнув яму, вы втроем подойдете к выступу, за которым открывается пропасть. Над пропастью установлена платформа, но она находится так далеко, что допрыгнуть до нее невозможно. Для этого над пропастью летает птица, которая держит в когтях самолет на веревке. Если Дот запустит в нее сердечком, птица начнет совершать круговые движения, и вы сможете запрыгнуть сначала на самолет, а оттуда на платформу, которая в результате этого начнет двигаться вверх по диагонали. В это время сверху на вас будет капать синяя жидкость, поэтому нужно будет перемещаться по ней с большой осторожностью и сноровкой. Лучше всего сразу стать на правый край ее и таким образом доехать до конца конвейера, откуда перепрыгнуть на твердую поверхность.







Теперь вы оказались у закрытой двери, возле которой установлена большая кнопка. Запрыгнув на нее, вы эту дверь откроете, но, как только герои сойдут с кнопки, дверь начнет закрываться, поэтому все эти действия нужно проделать как можно более быстро. Пройдя в дверь, вы попадете в новую комнату, где также есть точно такая дверь и кнопка, но под потолком висят две платформы, одна над другой, на верхней из которых находится ящик. Заберитесь на нее и с помощью Якко подтяните немного вправо ящик, а потом столкните его на кнопку внизу. Дверь откроется, и вам нужно будет быстро пройти вперед, чтобы успеть собрать все призы, находящиеся внутри двух следующих комнат, в том числе и дополнительное время. Выйдя из комнат, спрыгните вниз, и вы попадете в комнату, где установлены несколько постоянно движущихся конвейеров. На первом из них, куда вы попали, стоит ящик. Сделайте так, чтобы Якко сдвинул его на ленту, и, когда тот начнет двигаться вперед, станьте на него. Подъехав к краю конвейерной ленты, разгонитесь, насколько это возможно, стоя на ящике, и перепрыгните на противоположный конвейер. Даже если вы немного не долетите, все равно попадете на твердую поверхность. В левом углу комнаты герои смогут взять приз — яблоко, если подтащат туда находящийся недалеко ящик и разобьют два камня, его [приз] закрывающие. После подгоните ящик к краю пропасти так, чтобы он только чуть-чуть стоял на земле, и, взобравшись на него, перепрыгните на другую сторону. На этом первый эпизод уровня закончится, а вы благополучно отправитесь дальше.

В третьем эпизоде игры задача заметно усложняется, — здесь вы вовсю должны будете использовать умение и сноровку, приобретенные в предыдущей игре, и решить много головоломок. Впрочем, дальше будет еще сложней.

Появившись в начале эпизода, внимательно посмотрите вперед: перед вами комната, на потолке которой висит множество кинокамер, а пол поделен на кирпичные блоки. Все это не случайно: через несколько мгновений после того, как друзья ступят на поверхность камней, те начнут взлетать вверх, а затем обрушатся вниз, открыв пропасть, и в этот же момент на вас будут падать сверху камеры. Задача, казалось бы, весьма трудна, но, как и у всех задач, у нее есть наиболее простое решение. Чтобы не провалиться в пропасть и не получить по голове пятикилограммовой железякой, сделайте следующее: начав двигаться вперед, остановитесь на третьем по счету кирпиче и дождитесь, пока он взлетит в воздух; в этот же момент начнут сыпаться с потолка камеры, но они будут несколько опережать ваше движение, и вы с третьего кирпича,

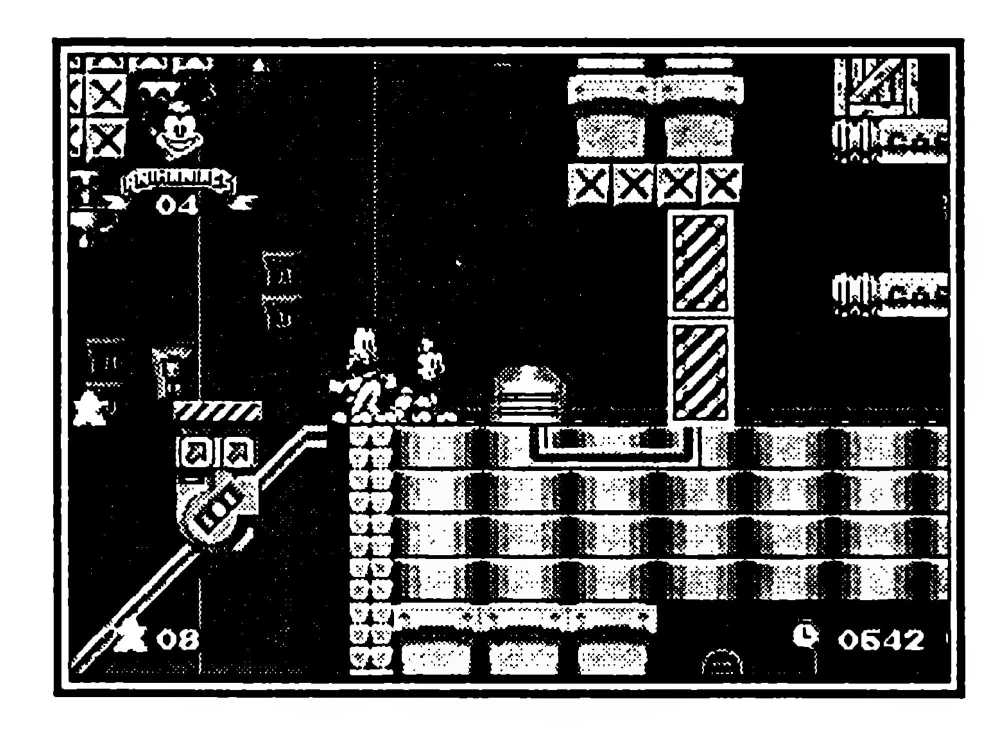


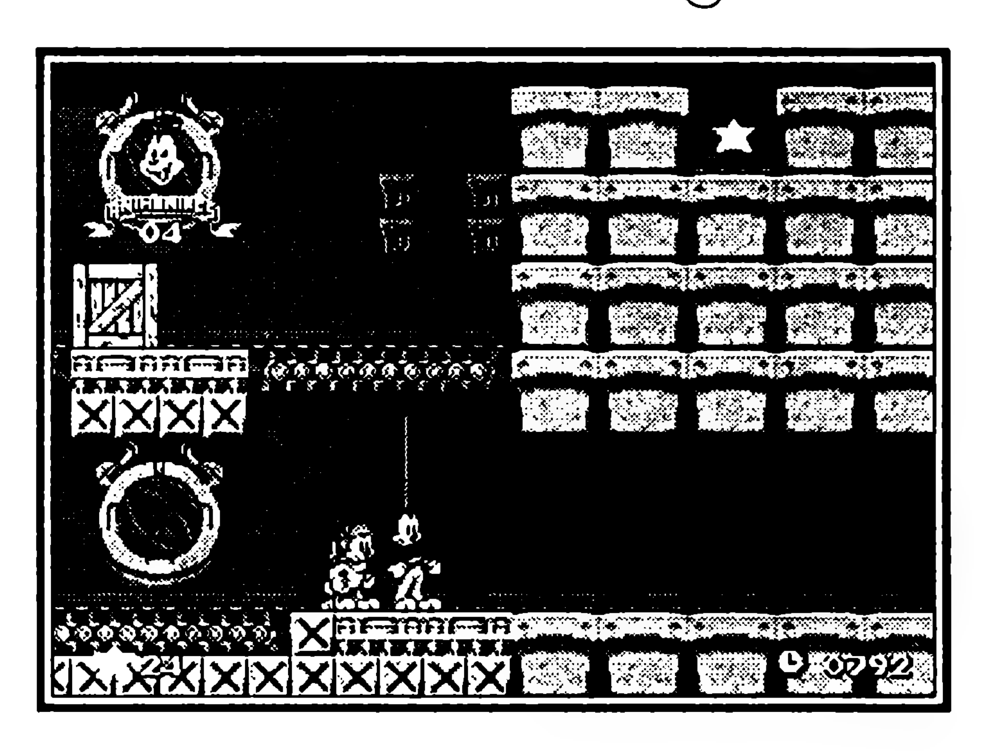
как только камера впереди вас упадет, сможете двинуться вперед по другим подлетающим кирпичам. Во время движения ни в коем случае нельзя останавливаться, иначе провалитесь в пропасть и потеряете жизнь. По кирпичам вы перейдете на противоположную сторону комнаты и оттуда сможете двинуться дальше. Там, где вы оказались, стоят несколько камней, и на них — ящик. Если вы хотите сходить наверх и взять там призы, ну или хотя бы попутешествовать, то выдвиньте немного ящик, не разбивая кирпичей, и залезьте наверх. Там, проделав чудовищно заумный прыжок, переберитесь через тачку и подойдите к вулкану, у подножия которого установлены четыре кнопки. Они нумеруются по порядку слева направо, и, нажав их в определенной последовательности, вы можете собрать несколько звездочек, которые вылетят из жерла вулкана. Чтобы это произошло, нажимать кнопки нужно так:

Вариант игры (набрано очков)	Очередность ударов			
	Удар 1-й	Удар 2-й	Удар 3-й	Удар 4-й
8 очков	2	3	4	1
9 очков	2	3	4	1
17 очков	2	3	4	1
22 очка	1	3	2	4
24 очка	3	4	1	2
27 очков	2	3	4	1
28 очков	2	1	4	3

При других вариациях предлагаю поискать код самим, но чаще всего встречаются приведенные выше комбинации. В любом случае, если одна из этих комбинаций у вас не получится, вы, скорее всего, добудете одну звезду. Скорее всего — потому что при определенной комбинации из вулкана выскакивают и довольно-таки плохие вещи. Например, бомбы или полицейский.

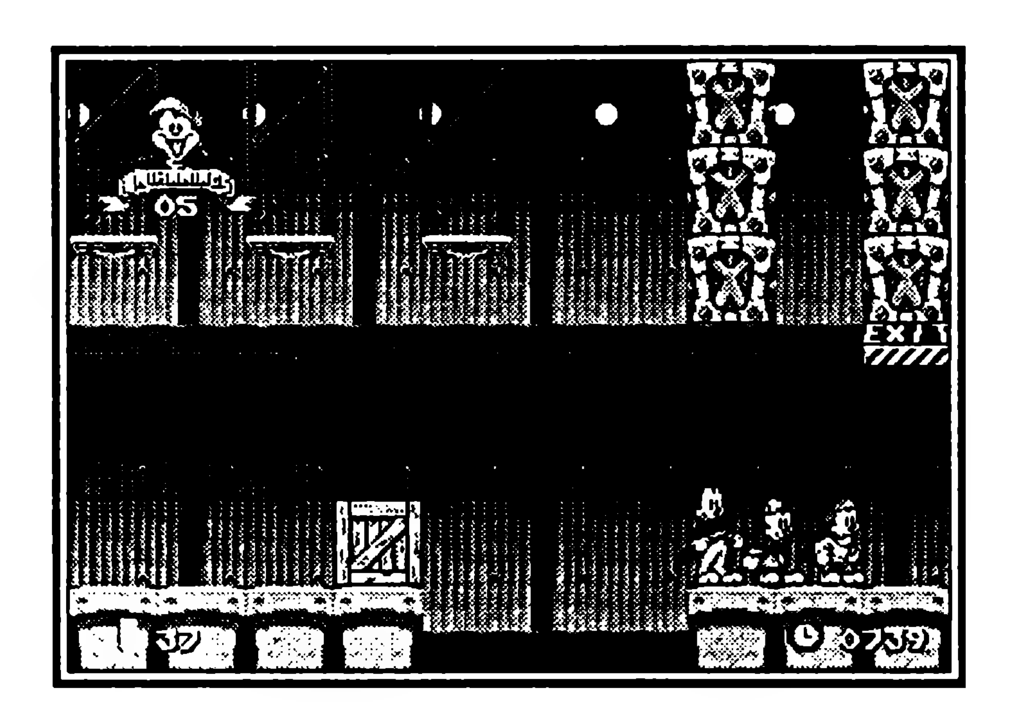
Если вы не решились испытать судьбу и пошли напрямую, то следующие ваши действия должны быть такими. Выбрав Якко, отодвиньте ящик, загораживающий проход, и пройдите в него осторожно, чтобы не свалиться в яму (над ней нарисован череп), и зайдите в синюю комнату, где в углу установлена кнопка. Нажав ее, вы сможете идти дальше, но теперь ваша задача осложнится преследованием вас полицейским. В это время в воздухе навстречу вам начнут летать космические аппараты, по которым можно вполне сносно перебираться, если бы этому не мешали сундуки и горящие кометы, постоянно вылетающие справа. В то время, пока вы находитесь в воздухе, полицейский вас не видит и идет назад по своим делам, но если троица спустится вниз, он тотчас погонится за ними. Ваша задача на этом отрезке





эпизода — не дать полицейскому догнать вас и не умереть под ударами комет. Перепрыгивая с космолета на космолет, вы доберетесь до конца комнаты, где одна из комет, кстати первая, которая летит в самом низу, уничтожит вашего врага, и вы сможете двигаться дальше. В этой части эпизода вам всего лишь нужно перебраться через яму, на этом он закончится. Это можно сделать двумя способами: либо сразу пододвинуть к краю ямы ящик и просто перепрыгнуть ее, либо пойти по площадкам, подвешенным в воздухе, собирая призы (звездочки и время), и, добравшись до крайнего справа колодца, спрыгнуть в него и перейти затем в следующий эпизод.

Этот эпизод представляет из себя цепочку логических задач, решив которые, вы сможете идти дальше по уровню. Действовать здесь будут лишь Якко и Вакко, так как все решения представляют из себя набор манипуляций с ящиками, которые нужно передвигать, и камнями, которые нужно разбивать. Первая задачка — построить два ящика так, чтобы можно было перепрыгнуть через пропасть. Для начала подвиньте немного вперед нижний ящик так, чтобы на него все же можно было взобраться и он стоял бы на краю выступа. Затем залезьте на него и столкните вправо верхний ящик, после чего нижний двиньте вперед насколько это возможно, чтобы ящик не упал в пропасть и вам можно было прыгнуть в сторону противоположного уступа. Теперь можете упасть в пропасть — да, это не собственно пропасть, а обманка — внизу вы сможете собрать несколько звездочек и часы. Проделав это, с помощью рычага вернитесь вверх, доберитесь до следующего за пропастью ящика и сразу столкните его вниз. После этого спуститесь туда же и уже с помощью Вакко разбейте нижний кирпич (всего их два, но вам нужно разбить только нижний!) и задвиньте под него сваленный вами ящик, но так, чтобы вам можно было взобраться на него. Затем с этого ящика разбейте второй кирпич, чтобы ящик над ним упал вниз. Над ящиком есть еще один кирпич, разбив который, вы получите жизнь. Затем, стоя на этом же ящике, подпрыгните и в воздухе махните молотком: должен разбиться только верхний из двух камней, и можно будет двигать упавший в результате этого ящик к высокой стене, чтобы забраться на нее. После этого путь дальше открыт.



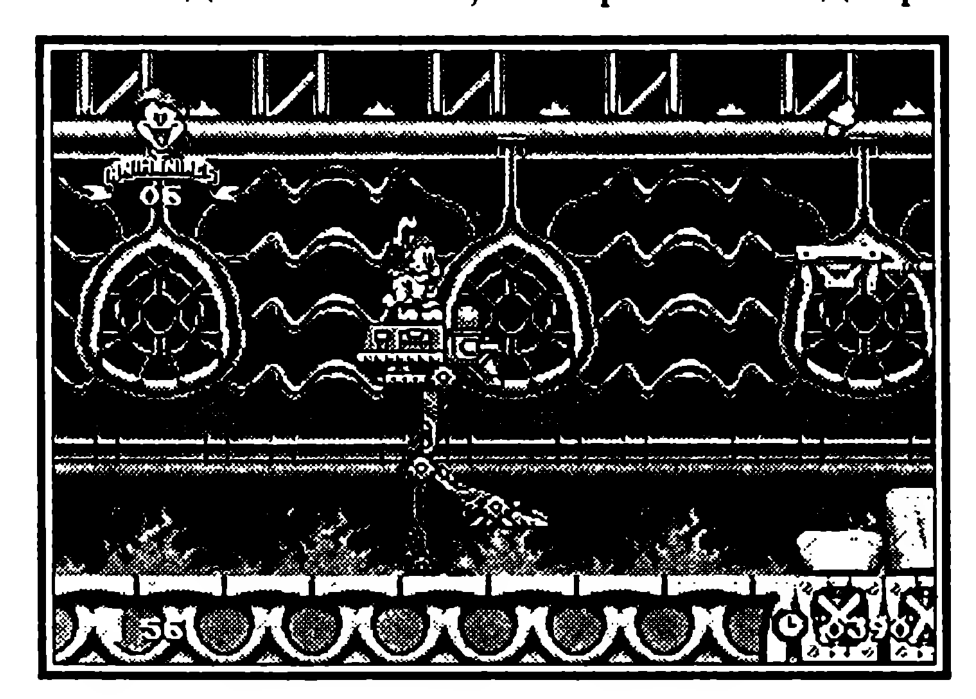
Следующий эпизод состоит из нескольких великолепных головоломок, решать которые также придется исключительно мужской части компании, Дот же пока в игре не используется. Еще одна особенность этапа — использование всеми забытой возможности Якко лечить своих врагов с помощью принадлежностей пинг-понга — ракетки и мячика, скрепленных резинкой. Первая комната представ-



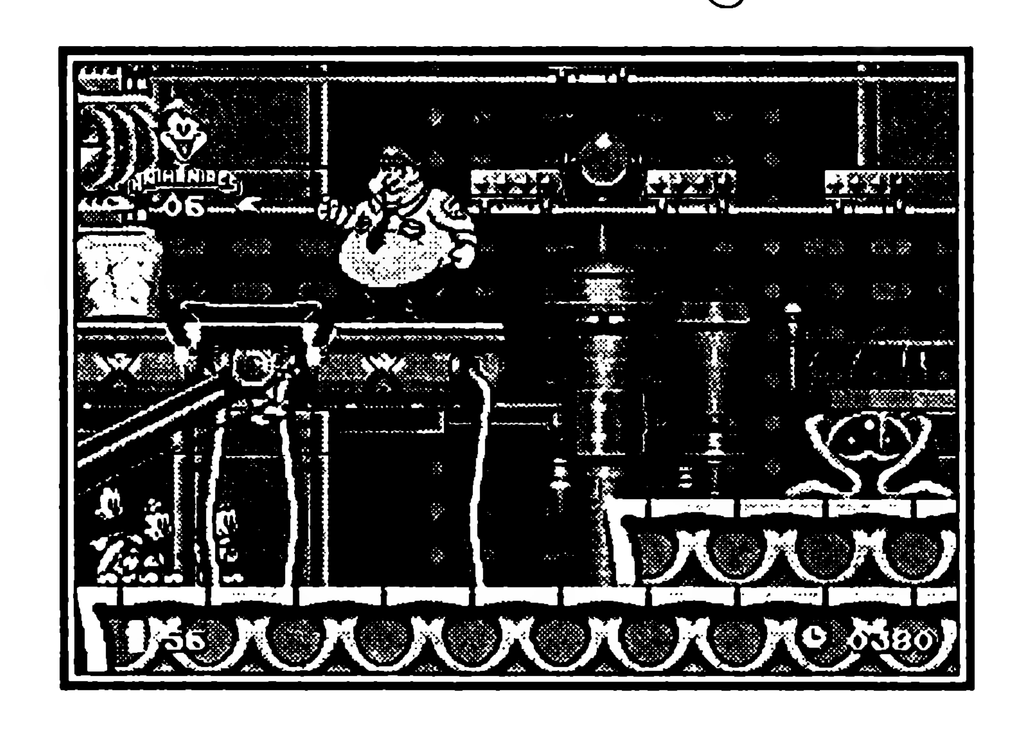
ляет из себя некое пространство, разделенное тремя платформами на четыре этажа. Ваша задача здесь — забраться на верхний этаж, избежав домогательств полицейского. Все это нужно будет проделать с помощью возможности Якко толкать и таскать ящики и, как уже говорилось, пинг-понга. Суть этапа в том, что вы, пока не находитесь на одном из этажей, в безопасности, но стоит вам перебраться на большую платформу, как полицейский начинает вас преследовать. Вам нужно его отогнать на некоторое время и использовать свободный момент для того, чтобы подтащить ящик к нужному краю.



Итак, начинаем игру мы на небольшой платформе в левом углу комнаты, охранник находится этажом ниже под вами. Сверху над вами есть еще одна маленькая платформа, также безопасная. Чтобы добраться до нее, нужно запрыгнуть сначала на платформу впереди, и в это время вы увидите, как охранник тоже двинулся вверх. Теперь вы стоите на небольшой платформе, впереди — перекрытие этажа, на котором стоит ящик, этажом ниже стоит охранник. Ящик, который вы видите, необходимо перетащить в противоположный (правый) край платформы, там поставить его на этот край так, чтобы с него можно было запрыгнуть на платформу выше. Вы делаете следующее. Для начала запрыгиваете на находящуюся перед вами платформу этажа и начинаете толкать ящик вперед до тех пор, пока охранник не поднимется на этаж; после этого останавливаетесь и бьете полицейского шариком (кнопка А) — тот падает вниз и остается там некоторое время, вы же за эти мгновения должны еще немного продвинуть ящик вперед, перепрыгнуть его и, став с другой стороны (на расстоянии примерно шаг от ящика), ударить вновь появившегося охранника. Сделав это, снова перепрыгивайте ящик и идите вперед (влево) на ту же платформу, где недавно стояли, либо к краю платформы этажа (можно также просто остаться стоять на ящике — это тоже ничего тактика), здесь разворачивайтесь и снова бейте охранника. Он упадет вниз, а вы сможете еще немного толкнуть ящик и, просто развернувшись на сто восемьдесят градусов, отразить новую атаку. Она, скорее всего, и будет последней атакой, которой вы подвергнетесь на этом этаже, так как сразу после нее подтолкнете ящик к самому краю ее и с него запрыгнете на безопасный выступ справа. На верхнем, четвертом этаже ваши действия будут точно такими же, как и предыдущие, то есть Якко должен снова дотащить нужный для прыжка ящик до края очередной платформы. Когда это будет проделано, запрыгивайте на верхнюю дорожку и что есть сил мчитесь вперед, предварительно сбросив с этажа полицейского. В результате вы окажетесь перед открывающейся с помощью

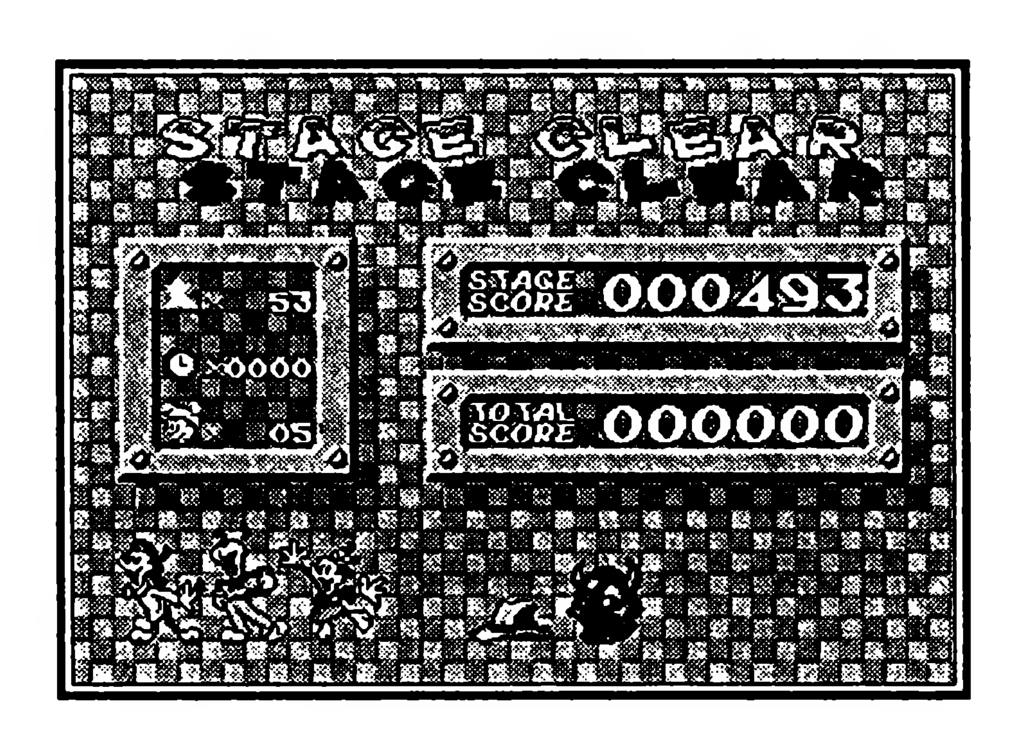


кнопки двери. Подтащите на нее ящик и двигайтесь дальше. Пройдя немного вперед, друзья натолкнутся на очередное препятствие — металлический тент, двигающийся вверх-вниз и перегородивший вам дорогу. Пододвиньте под него ящик, и тент не сможет опускаться до самого низу, а вы сможете пройти вправо, чтобы взять несколько звездочек и нажать там кнопку, открывающую лифт, который вы только что прошли. После вернитесь к нему и, спрыгнув на его подвижную платформу, езжайте на второй снизу (и сверху тоже, впрочем) этаж, где, попав в маленькую комнату слева, проделайте следующее: выбрав Якко, передвиньте ящик с первой кнопки на вторую так, чтобы он упал в нишу над ней, и пройдите влево через стену до спрятанного в ней ящика. Ухватитесь за него и вытащите за собой так, чтобы он стал на вторую кнопку — в результате двери напротив откроются, и герои смогут попасть в комнатку с еще одной кнопкой напротив. Там, нажав ее, дождитесь, пока дверь внизу полностью откроется, и тогда сломя голову летите вниз на лифте, чтобы успеть пролезть в нее до закрытия ее створок. За этой дверью находится переход в следующий эпизод.



Начав его, подойдите к вертящимся вокруг своей оси цепочкам платформ и, дождавшись подходящего случая, заберитесь по ним вверх. Оттуда, пройдя немного вперед и спустившись вниз, вы увидите кнопку в углу маленькой ниши. Доберитесь до нее и нажмите — это задействует нужную вам передвижную платформу. Сделав это, спрыгните в провал рядом, чтобы оказаться на лифте, и с него перепрыгните на платформу слева. К этому времени нужный вам лифт подойдет туда, и вы сможете с его помощью перебраться в нишу слева, где стоит телепортационная установка, ведущая в другой эпизод, где основной вашей задачей будет собрать как можно больше призов и звездочек. Там особых разъяснений вам не понадобится, поэтому я сразу перейду к последнему эпизоду уровня, а именно — к поединку с боссом.

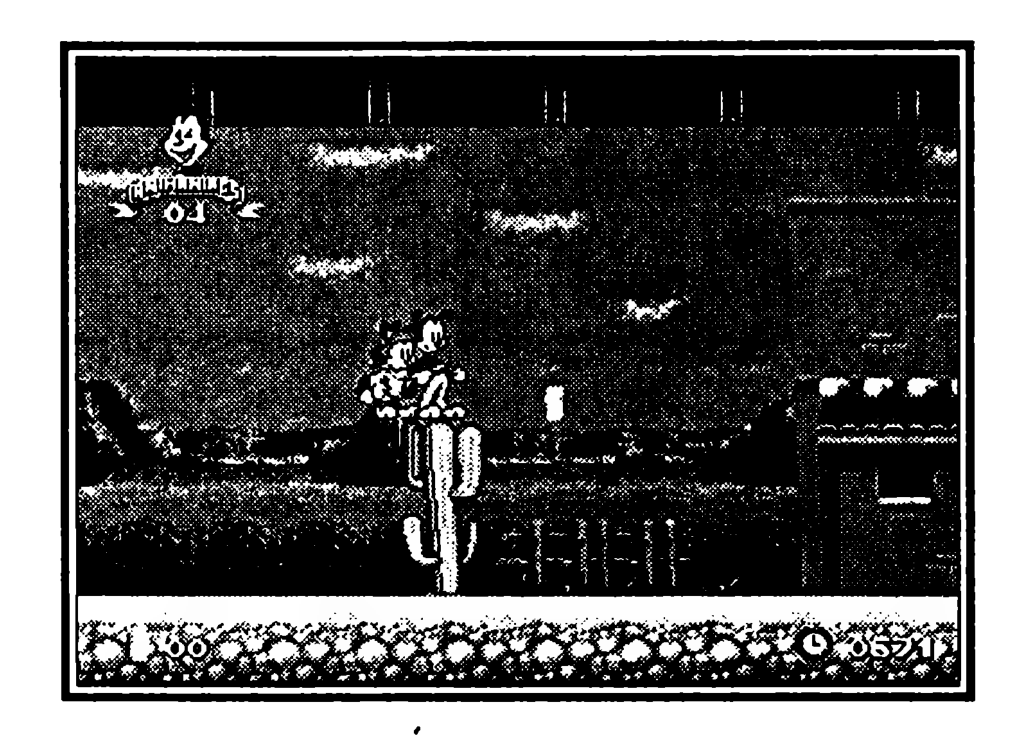
Как и во всей игре, босс здесь тот же самый, что был и в первом уровне, и будет потом — полицейский. Но теперь задача весьма усложняется: помимо того, что друзьям необходимо разделаться с самим боссом, им нужно еще и добраться до того места, где его можно будет прикончить, а для этого потребуется немало усилий и сноровки. Для начала пройдите в правый угол комнаты. Босс постоянно находится в левом углу, поэтому здесь вам знакомство с ним не грозит, но тут и без него хватает проблем. И прежде всего в том, чтобы забраться наверх с помощью передвижных платформ, которые под вашей тяжестью поворачиваются. Тем не менее, вы





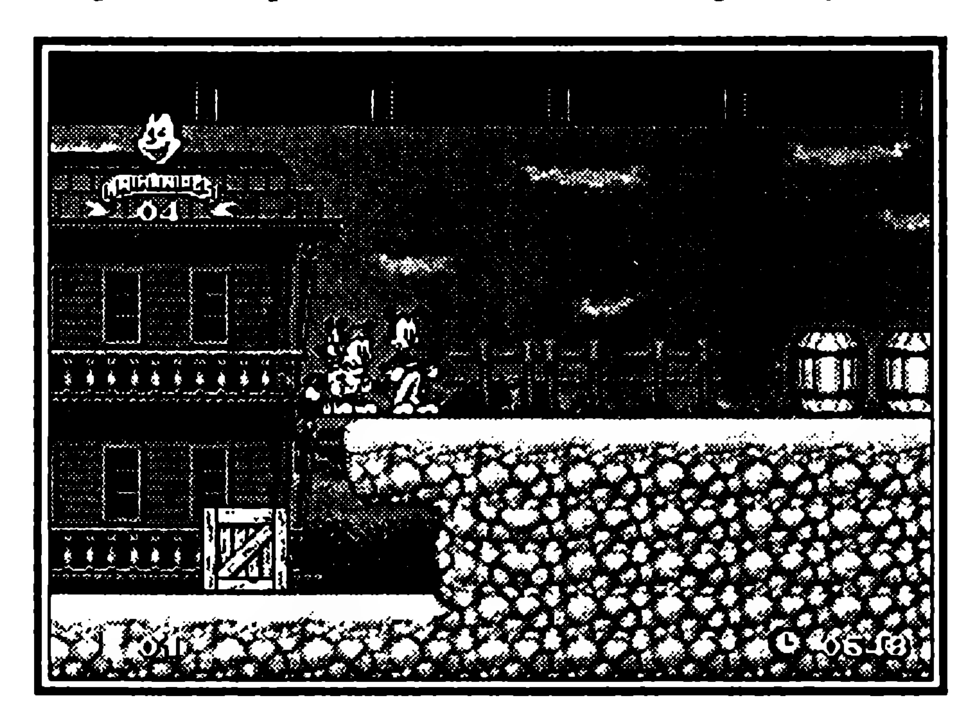
должны это сделать и затем, преодолевая этаж за этажом, подниматься все выше и выше. Встречая на пути полицейского, просто отбивайтесь от него молотком, и он вам особых несчастий не доставит. Самое опасное здесь — разряды электрического тока, мешающие двигаться вперед. Так или иначе, достигнув самого верхнего этажа, вам останется лишь расправиться с боссом. Запрыгнув на конвейер, прыжками подберитесь к нему и несколько раз ударьте молотком, — на этом бой закончится, либо прикончат вас (в этом месте босс обрушивает на героя с потолка видеокамеры).

Уровень третий: Remember the a la mode (Вспомним молодость)

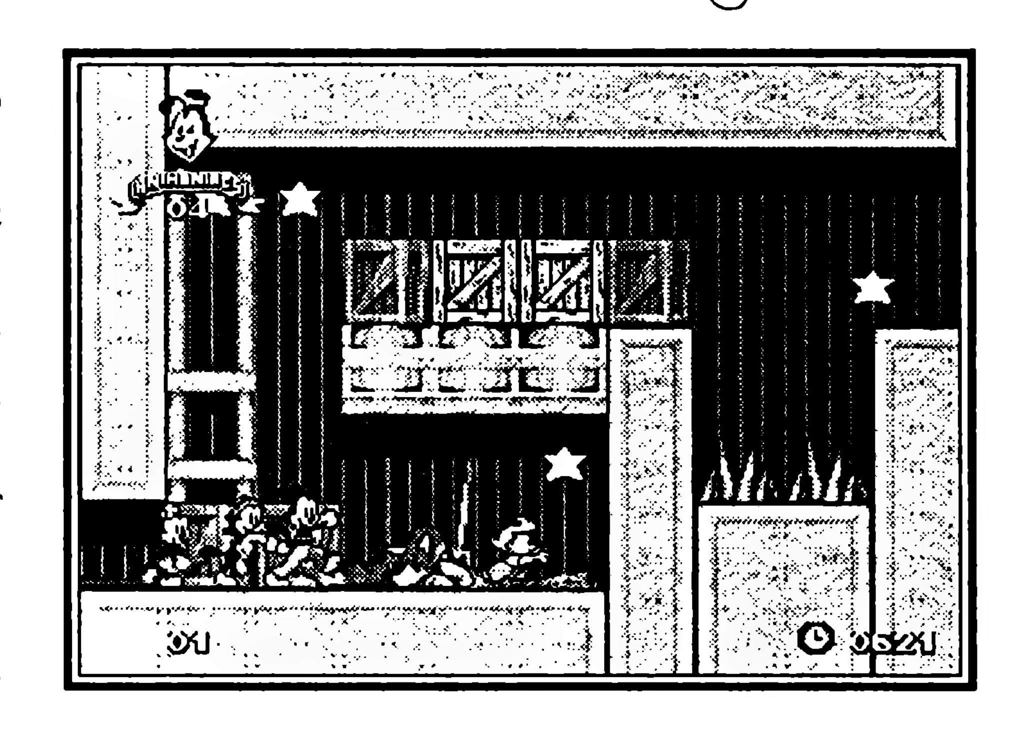


А действительно, почему бы и не вспомнить времена, когда по дикой прерии на еще более диких мустангах скакали совсем уж дикие ковбои; когда толпы индейцев, обидевшись друг на друга по причине того, что они индейцы, устраивали зверские мордобойни со снятием скальпов и уводом жен побежденных в свое стадо; когда золотые слитки валялись всюду, куда ни плюнь, а погода всегда была ясной и Америка боролась за свою независимость... Прекрасное было время, как сказал бы известный писатель и автор приключений «Виннету» Карл Май. И невозможно сейчас представить современный кинематограф без фильмов о Диком Западе, индейцах и великолепных героев-искателей приключений. Поэтому странно было бы, если б наши герои были лишены возможности погонять мустангов и попрокалывать свою закаленную в боях шкуру о кактусы. И вот они отправляются в съемочный городок, где как раз делают фильм о приключениях бравого шерифа Джета Андерсона, и как назло, потерялся чуть ли не самый главный реквизит фильма — шерифская звезда.

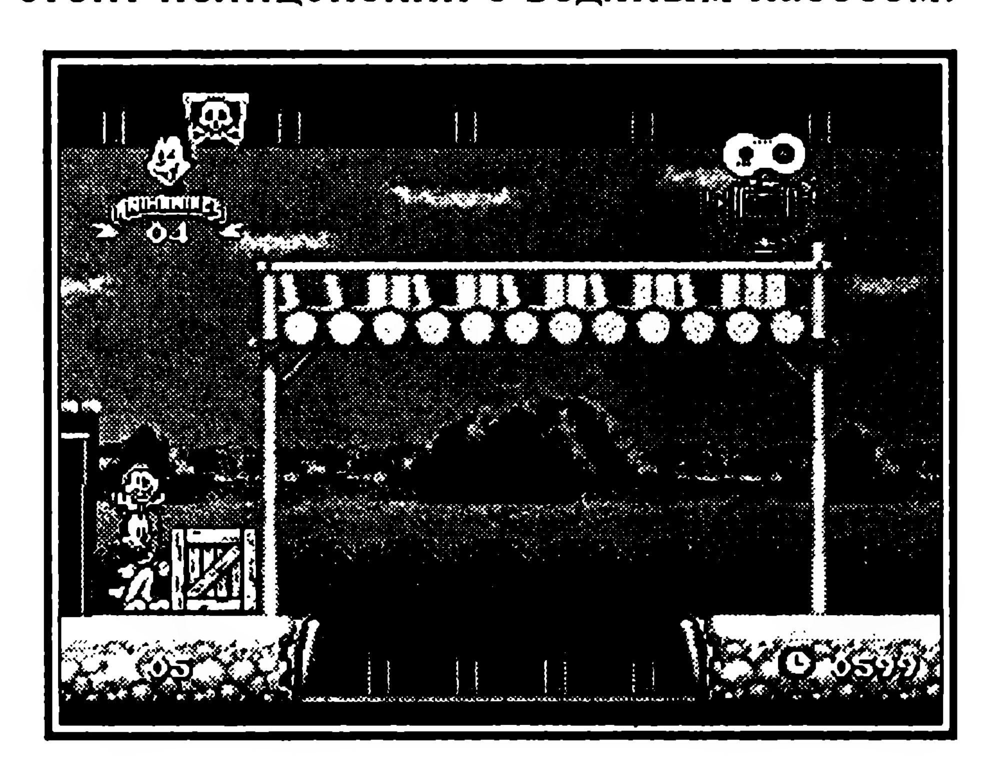
Первый эпизод мы начинаем у таверны, где сразу натыкаемся на первого врага — полицейского. Надо сказать, что таковых впереди нас еще много ждет, поэтому советую особо не расстраиваться и смотреть на вещи философски: чем больше врага узнаешь, тем больше шансов его побороть. Первый полицейский, которого вы увидите, начнет бросать бомбы, как только увидит вас. Увидев это, отойдите немного назад (лучше станьте на кактус) и уворачивайтесь там от взрывающихся шаров. Через некоторое время из правого угла экрана выскочит лошадь без седока, которая подхватит полицейского и умчит его. Ваша задача в этот момент — перепрыгнуть лошадь, чтобы она вас не задела. Теперь пройдите до следующего кактуса, и, как только появится еще одна лошадь, с ее



помощью перепрыгните и его. Будьте осторожны и не попадите ей под копыта — это грозит потерей энергии. Точно таким же способом переберитесь через еще один кактус (с той разницей, что лошадей, скачущих на вас, здесь будет две) и дойдите до второго полицейского. Этот страж закона развлекается тем, что ловит проходящих мимо в свое лассо, но обвести его вокруг пальца не составит труда. В тот момент, когда он забросит очередную удочку (читай — веревку/лассо), подойдите вплотную к надоедливому полицейскому и ударьте его шариком (Якко). Пока он будет отходить от взбучки, вы все пробежите мимо и с помощью ящика сможете запрыгнуть на высокий пригорок. Далее доберитесь до того места, где около спуска с платформы лежит собака, а над вами на платформе вверху бегает маленький ребенок. Если вы захотите взять яблоко, которое охраняет собака (точнее, она просто не дает пройти мимо, закрыв проход своим телом), подтащите к платформе наверху ящик и запрыгните на нее, чтобы заставить ребенка спрыгнуть с него. После этого вы увидите, как собака, проснувшись, бросились вслед малышу, а к яблоку теперь можно совершенно спокойно подойти. Забрав его, отправляйтесь в следующий эпизод. В домике, куда вы попали, единственное, что вам нужно сделать — столкнуть в яму ящик так, чтобы с его помощью можно было перепрыгнуть на уступ напротив. Ну, еще можно собрать звезды.

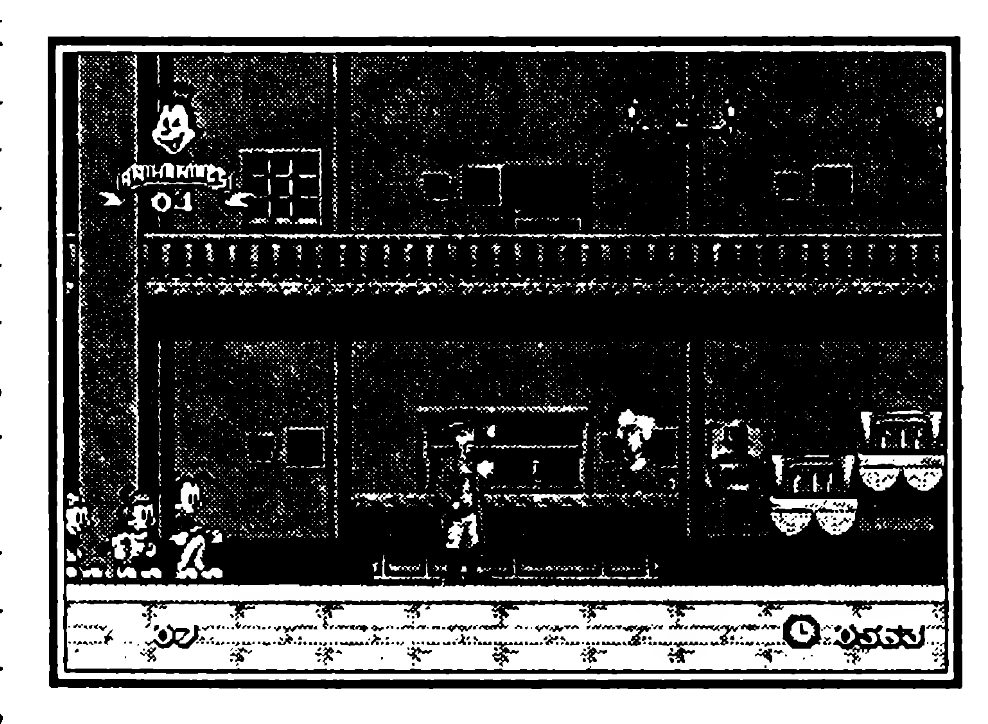


Третий эпизод начинаем с акта вандализма: для того, чтобы пройти вперед, необходимо разрушить мост и установленную на нем видеокамеру, укоротив подпоры моста при помощи динамита. Чтобы проделать все это, запрыгните на мост и ударьте молотком по ящику с нарисованным на нем черепом с костями, в результате чего он должен свалиться вниз на ящик, по которому вы залезли на мост. Затем спуститесь вниз и ударьте молотком по ручке, торчащей из черного ящика, — это действие заставит динамит взорваться, после чего камера исчезнет, а мост опустится вниз. Далее доберитесь до двух кактусов, за дальним из которых стоит полицейский с водяным насосом. Как только вы подойдете к нему, он из насоса обольет вас водой. Делает он это в определенной последовательности: сначала, передернув затвором насоса, выпускает одну струю, затем, отойдя подальше, — вторую, которая, если вы после первой струи остались стоять на месте, до вас не достанет. Здесь сделайте следующее: сойдя с ящика, на который вы прежде забрались, и увидев, как полицейский передернул затвором, подпрыгните и, когда он начнет отходить, оттащите от кактуса прижатый к нему ящик вправо, после чего сразу запрыгните на него. Затем, когда



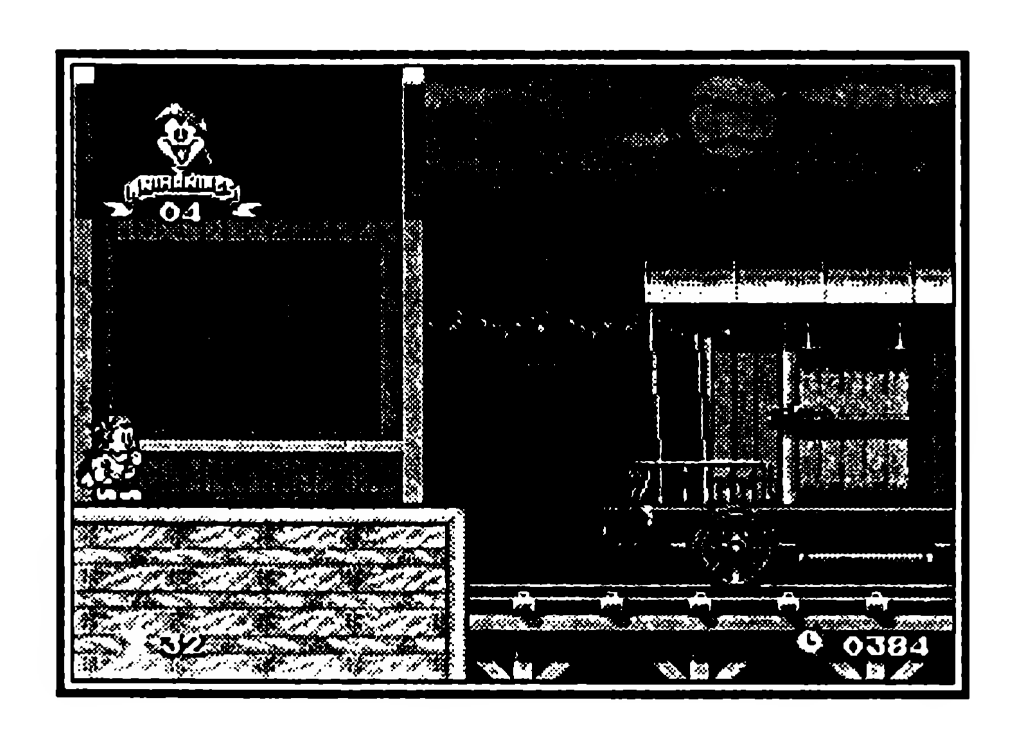


полицейский в очередной раз отойдет, ящик придвиньте к кактусу слева и заберитесь на растение. Как только вы с него сойдете, полицейский переместится немного вправо и выпустит по вам струю воды, поэтому подпрыгните и, уловив момент, когда тот не собирается нападать на вас, ударьте его мячиком, после чего сразу же мчитесь вперед, где открыт для вас вход в таверну.



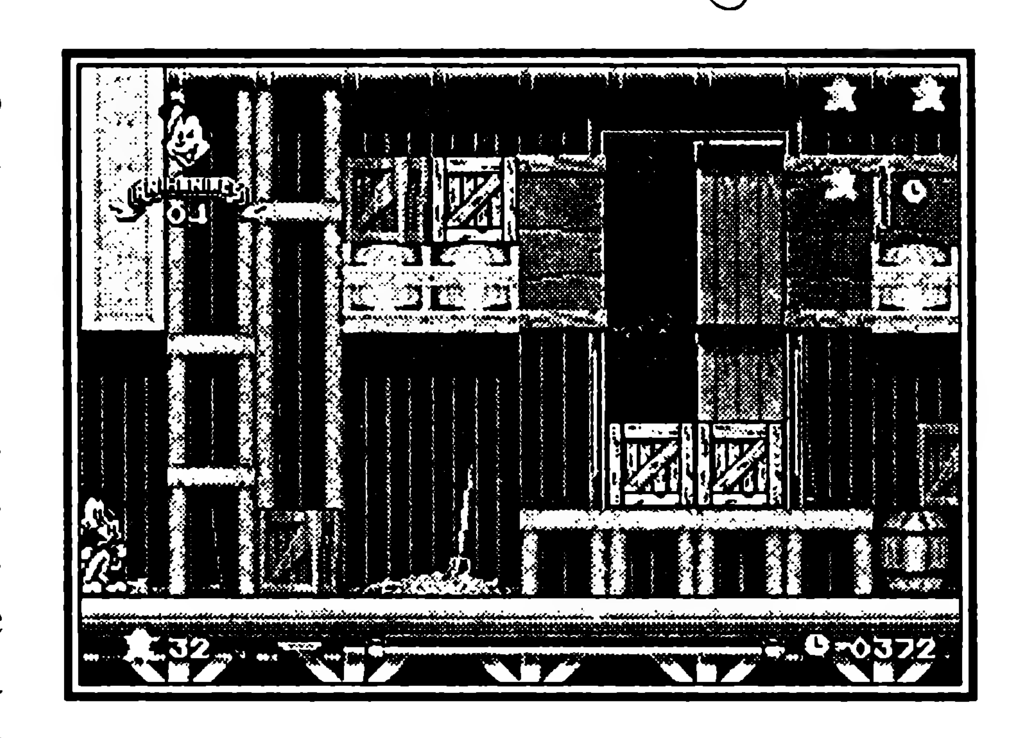
В новом эпизоде препятствий значительно прибавилось: здесь вас ждут и бочки, катящиеся по полу, и камеры с люстрами, падающие с потолков, а также многое другое. Начав игру возле стойки, у которой стоят двое — официантка и посетитель — двигайтесь осторожно дальше. Возле посетителя, немного не доходя до него самого, резко развернитесь и отойдите назад — в это время сверху на вас свалится камера. Точно так же сделает и люстра, свисающая с потолка, но вдобавок к этому тут же на вас начнут катиться бочки. Перепрыгивая их, заберитесь на лестницу и по ней следуйте вверх, также избегая попаданий люстр, пока не увидите перед собой провал, а внизу — двух пляшущих бегемотов. Именно от их пляски рюмки из стоящего рядом шкафа падают на пол, добавляя вам хлопот, но все же именно бегемоты помогут взобраться троице на высокую стену. Сделайте это, когда все четыре бочки (а именно по четыре они выскакивают из правого угла экрана) пролетят мимо вас, и запрыгните на платформу вверху для того, чтобы не попасть под серию новых бочек. Переждав ее на этом месте, спуститесь вниз и по узкому проходу доберитесь до красной кнопки, чтобы нажать ее. После этого выходите обратно и двигайтесь вперед, обходя катящиеся на вас бочки. Таким образом, вы втроем дойдете до крутого подъема вверх и, взобравшись на него, а оттуда по подвесным платформам, двинетесь вперед и придете к месту, где можно будет видеть виновника ваших неприятностей: им оказался пес, гоняющийся за маленьким мальчиком, — это у него из-под лап выскакивают бочки. Не мешкая, прыгайте вперед и забирайтесь на высокий уступ, где есть еще одна красная кнопка. Ударив по ней, вы запустите вниз стоящую на ступеньках бочку, которая разобьет камеру внизу и откроет вам дорогу вперед.

Последующие два эпизода представляют из себя сплошную вереницу логических задач, и здесь без помощи вам вряд ли удастся сделать что-либо с первой попытки. Мне, например, понадобилась огромная куча времени, чтобы решить все ребусы, заданные разработчиками игры в этой части уровня. Поэтому постараюсь дать их детальное разъяснение.



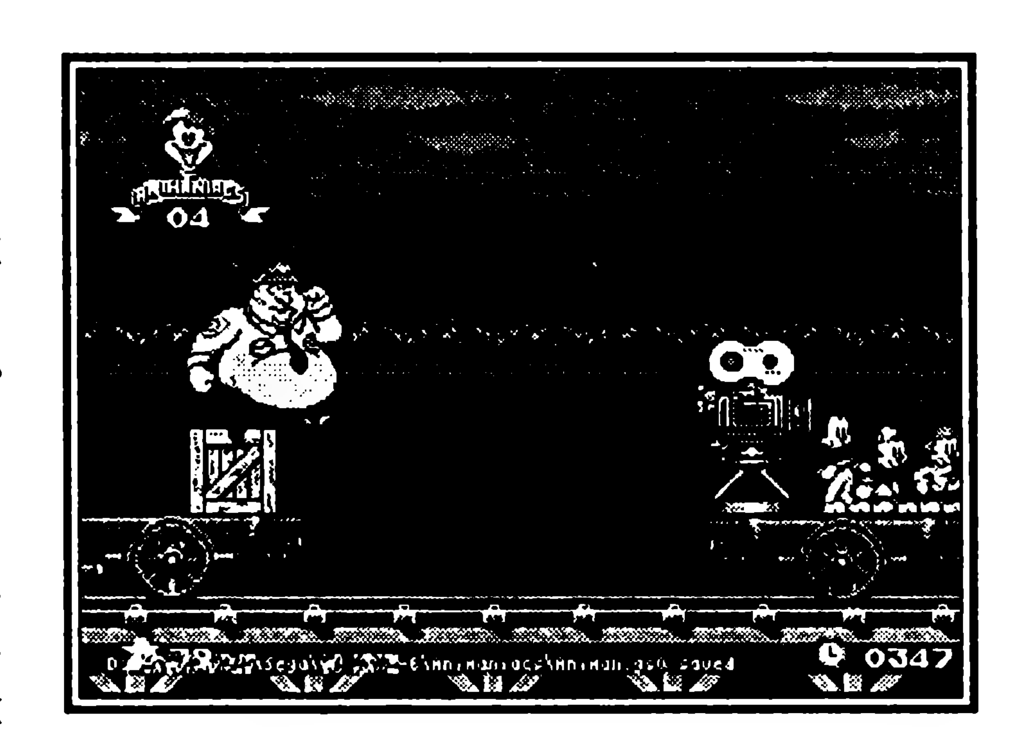
Итак, первое препятствие у вас на пути — широкая яма с костром на дне, которую надо во что бы то ни стало перепрыгнуть, да еще при этом и не пострадать. Рядом, на разной

высоте, стоят три ящика — с их помощью и нужно перебраться на противоположную сторону. Причем участвовать в переправе должны все, тогда как только два из них составят нужный мостик. Проделайте следующее. Перетащите для начала первый, лежащий внизу ящик, под платформу со вторым, затем установите его справа от нее так, чтобы второй ящик, падая вниз с правой стороны, самым краем стал на первый. Затем запрыгните на вторую платформу и поставьте ящик, лежащий на ней, так, чтобы справа около него можно было подпрыгнуть, не ударившись головой о камни, а слева оставалось достаточно места, чтобы стать там. Запрыгните на ящик и осторожными шагами спуститесь на платформу слева от него, а потом подвиньте немного вперед. Следующее действие — залезть на платформу выше и столкнуть с нее ящик вниз. Потом возвращайтесь ко второму из ящиков и двигайте его вправо до тех пор, пока он не упадет. Если все сделано верно, он станет самым краем своим на первый ящик, а вы сможете спуститься и, став на первый ящик справа, подтащите его к самому краю. Затем запрыгните на пирамиду, сделанную вами, и станьте от нее слева. Теперь, если вы вытащите немного нижний ящик из-под верхнего, можно будет запрыгнуть на первый и толкнуть вперед второй, сделав таким образом нужный мостик.

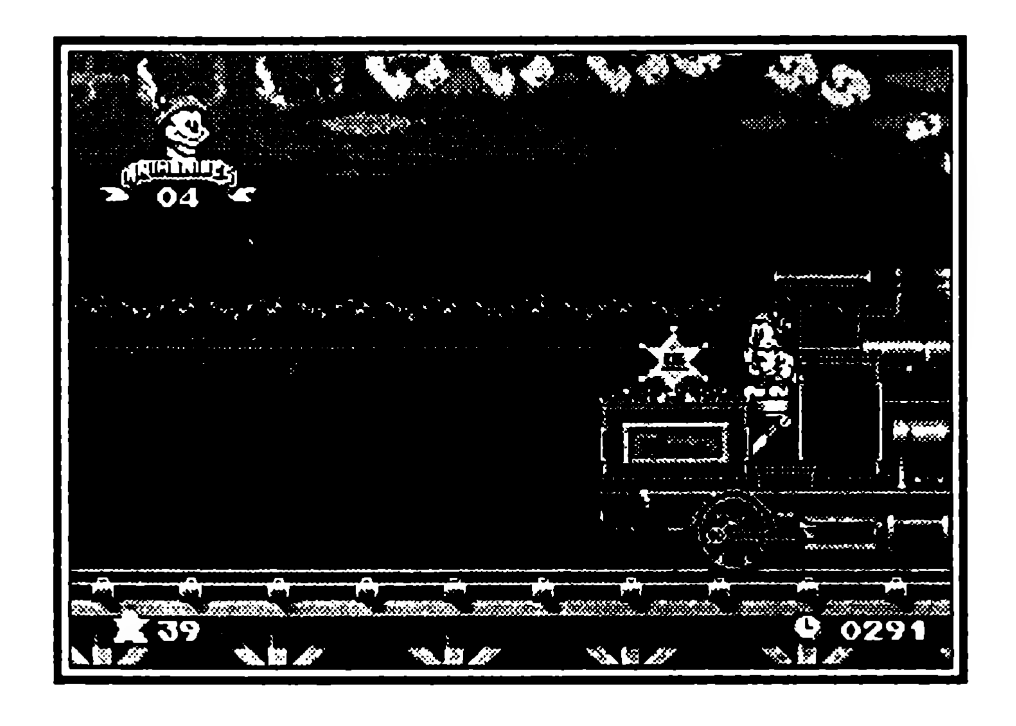


Точно так же, только много легче, выглядит и следующее задание. Чтобы перепрыгнуть яму, которая находится за ящиками, нужно верхний столкнуть на огонь. Сделать это просто, а тот, кто хочет еще и взять звезду, лежащую в пещере, может сделать следующее: верхний ящик сдвинуть вправо подальше от колодца, а затем спуститься в пещеру и разбить камни, закрывающие проход. Нижний ящик в результате упадет на иглы в яме, путь откроется, и звезда будет ваша. Пройдя большую яму, вы окажетесь у механического рычага, который уже неоднократно встречался вам на пути. Он снизу отправит вас под потолок комнаты, где по исчезающим платформам герои доберутся до выхода.

В следующем эпизоде ваши действия намного разнообразятся. Первое препятствие — яма с огнем, путешествуя над которой вы с помощью переворачивающихся мостиков должны подняться до уступа скалы. Так как мостики, по которым вы прыгаете, достаточно быстро переворачиваются и могут скинуть героев на огонь, действовать здесь придется как можно более быстро. Забравшись в нужное место, идите вперед и с обрыва спрыгните вниз, чтобы оказаться у ямы с огнем. Перепрыгнуть ее просто: нужно только вытащить сначала из стены слева деревянный







ящик и сбросить его вниз. Кстати, если вы заметили, на том месте, где стоит собака, в полуразрушенной карете есть значок времени. Взять его можно с помощью Дот, так как в карете при вашем появлении окажется симпатичная медсестра (если вы видели ее во втором уровне, то все поймете), на которую мальчишки бы сразу обратили внимание, а вот девчонке ее красота нипочем, и она спокойно ходит вокруг нее. Итак, перебравшись через яму, пройдите вперед. Возле следующей ямы вас ждет новое нетрудное препятствие: над горящей ямой висит ведро воды, в котором сидит мышь. Вам нужно ударить стоящего рядом с ямой истукана, чтобы он перевернул ведро и тем самым затушил огонь. И, наконец, последнее препятствие этого эпизода — открытие выхода, который наглухо замурован стальными створками. Кнопка от двери находится, как вы, наверное, уже заметили, на втором ярусе платформ. Чтобы нажать ее, нужно сначала с помощью стоящего рядом рычага забраться на верхнюю платформу, а потом сделать следующее: пройдя влево, вы сможете запрыгнуть на маленькую синюю платформу, которая начнет дрожать, как только вы на ней окажетесь. Вакко, ударив по ней молотком, заставит ее упасть вниз. В это время, пока она будет падать, необходимо перепрыгнуть с нее на второй ярус, а там уже и до кнопки недалеко.

Последний эпизод — поездка на поезде — состоит из нескольких отрезков, и на протяжении большинства из них вы будете иметь дело с боссом — снова полицейским. В начале первого отрезка зайдите в поезд и там с помощью нехитрой комбинации из ящиков достаньте с верхней полки часы и звездочки, а потом отправляйтесь во второй отрезок, где команде придется дать отпор нахальному полицейскому. Вы попадаете на открытые вагоны, груженые мешками, причем рядом с ними стоит механизм, с помощью которого (и молотка Вакко, разумеется) эти мешки можно запускать в сторону параллельного железнодорожного пути, по которому на дрезине едет полицейский. Он, в свою очередь, тоже не лыком шит и бросается точно такими же мешками в вас. Задача троицы — забросать босса мешками прежде, чем он это сделает с вами. Здесь достаточно всего пяти попаданий, чтобы он на некоторое время отвязался. Потом в одном из вагонов поезда вы сможете подкрепиться (опять же нехитрая комбинация ящиков, чтобы достать мороженое, возвращающее силы) и в полном вооружении схватиться с боссом.

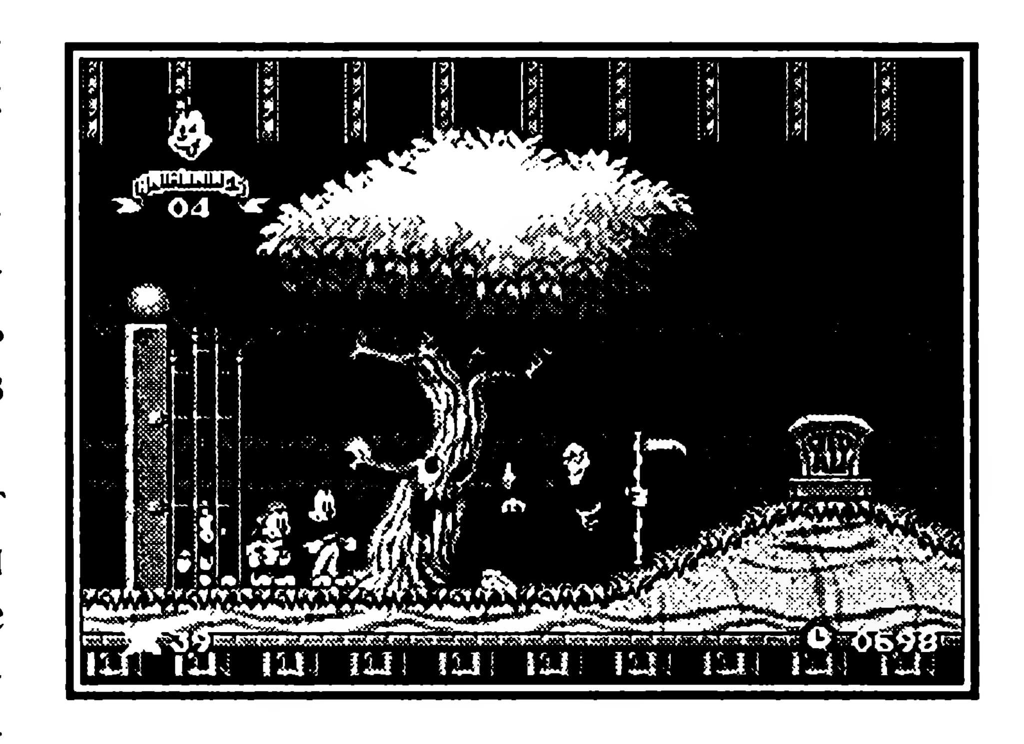
В последнем эпизоде вам предстоит решающий на этом этапе игры поединок, выйдя из которого победителем, вы сможете взять третий реквизит игры — шерифскую звезду. Здесь вы втроем едете на паровозе, а сзади вас догоняет полицейский на дрезине. С помощью молотка Вакко вы можете, ударяя по красной кнопке, забрасывать в котел паровоза топливо, тем самым ускоряя ненадолго ход паровоза. Ваша задача — столкнуть босса с паровоза, когда он на него заберется, и потом, когда он уже не будет ехать на дрезине, а начнет бегом преследовать вас, держать паровоз на почтительном от него расстоянии. Сделать это нетрудно, если все время не стоять возле красной кнопки — здесь периоди-



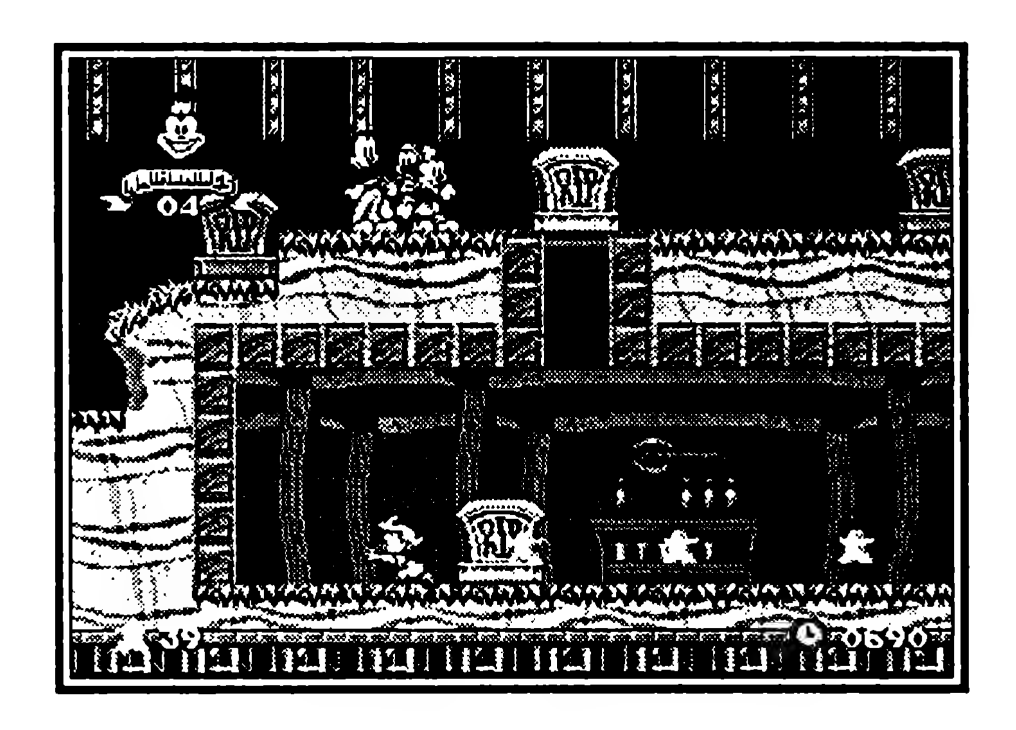
чески падают куски угля, вылетающие из трубы. Через некоторое время блюститель порядка выдохнется и отдаст вам звезду, а вы перейдете в следующий уровень.

Уровень четвертый: Scream or not to scream (Кричать или не кричать?)

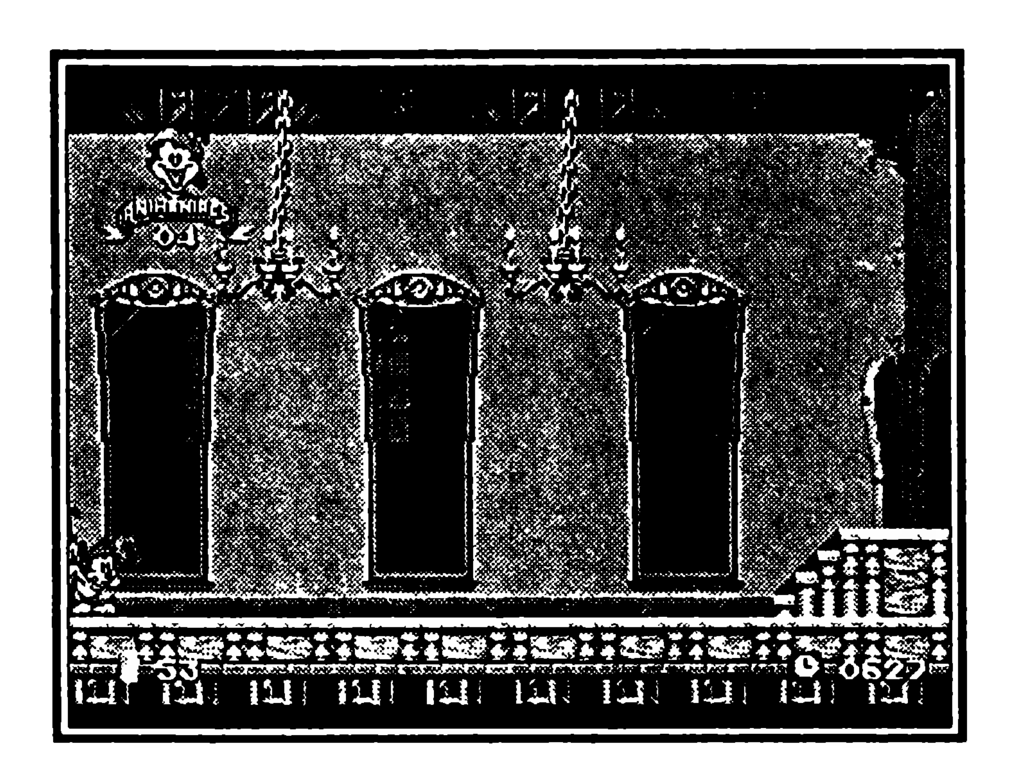
Попробуйте сейчас догадаться, куда попала бравая троица? Естественно, на съемки фильма ужасов!!! Сейчас им предстоит отыскать потерянный реквизит, который использовался в съемке сериала «Кровавая маска — 32» (с явным намеком на надоедливость фильмов такого типа!). И первый эпизод, в который мы попадаем — кладбище.

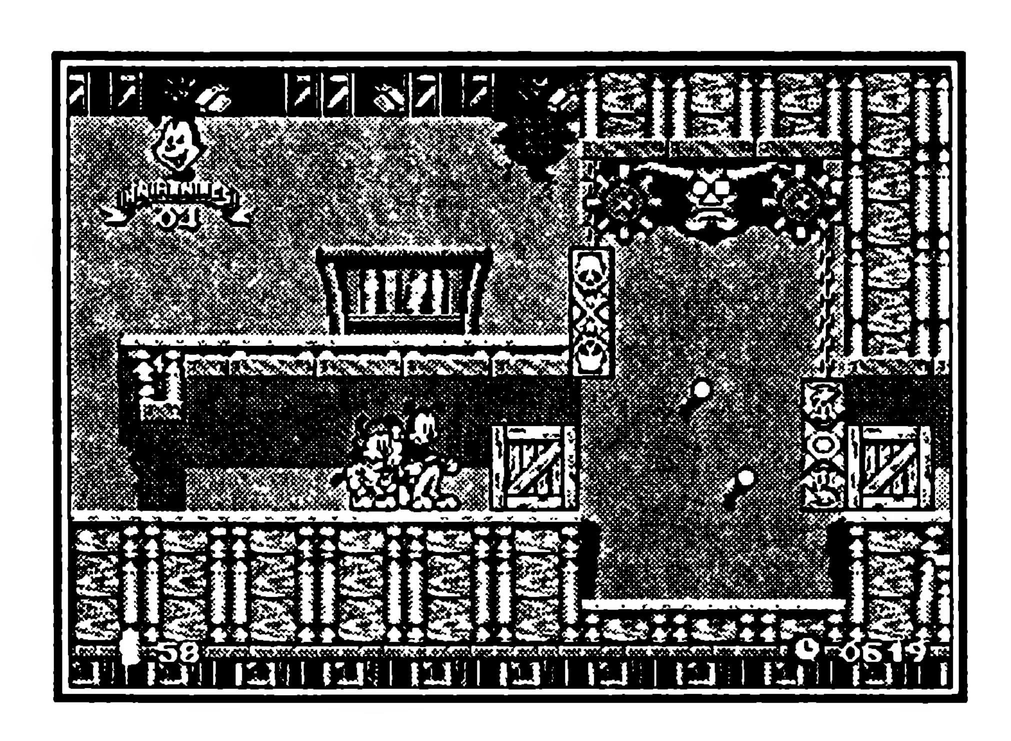


В самом начале эпизода на вас совершит нападение...смерть. Да, с косой и в черном балахоне. Чтобы отвязаться от нее, сделайте так, чтобы Дот запустила ей в глаза пару сердечек. После этого смерть на короткое время одолеет оторопь, а вы сможете пройти мимо нее и шагать дальше. Следующее препятствие — склеп, вокруг которого расставлены ловушки. Здесь нужна определенная последовательность действий, чтобы не запутаться и не потерять время. Для начала отодвиньте с колодца, ведущего внутрь склепа, камень и спрыгните внутрь. Затем каменную плиту, что стоит слева от вас, двигайте вправо до упора ее в другую плиту. Теперь запрыгните на нижнюю и двигайте ее вплотную к стогу сена впереди вас, для чего сначала задвиньте ее, сколько сможете, на траву, а потом, разбив кирпич внизу и став на пододвинутую вторую плиту, до конца. С этой плиты перепрыгните стог сена (в нем спряталось «пугало», которое не дало бы вам пройти мимо, подойди вы просто так без камня) и двигайтесь вперед, открывая нехитрые ловушки (камень там передвинуть, ящик на кнопку уронить...), пока не войдете в дом. В первой комнате, куда вы попали, друзьям нужно будет перепрыгнуть все ямы и при этом не угодить в зубы книгам, в которые вселились духи. Сделать это нетрудно (кстати, отгонять духов можно банальным молотком, хотя убить их им и невозможно), поэтому вы без особого труда пройдете в следующую комнату, в которой нужно суметь обойти две раскачивающиеся люстры так, чтобы ни одна из них, падая сверху, не попала вам по голове. Их можно просто пробежать без остановок, что намного проще, чем делать какие-то хитрые движения. В следующей комнате вас ждет сам Дракула, король вампиров. Но и он, насколько бы не был опытен и закален в боях, ведется на сердечки Дот, поэтому единственное, чего здесь можно опасаться — не успеть вовремя отскочить от

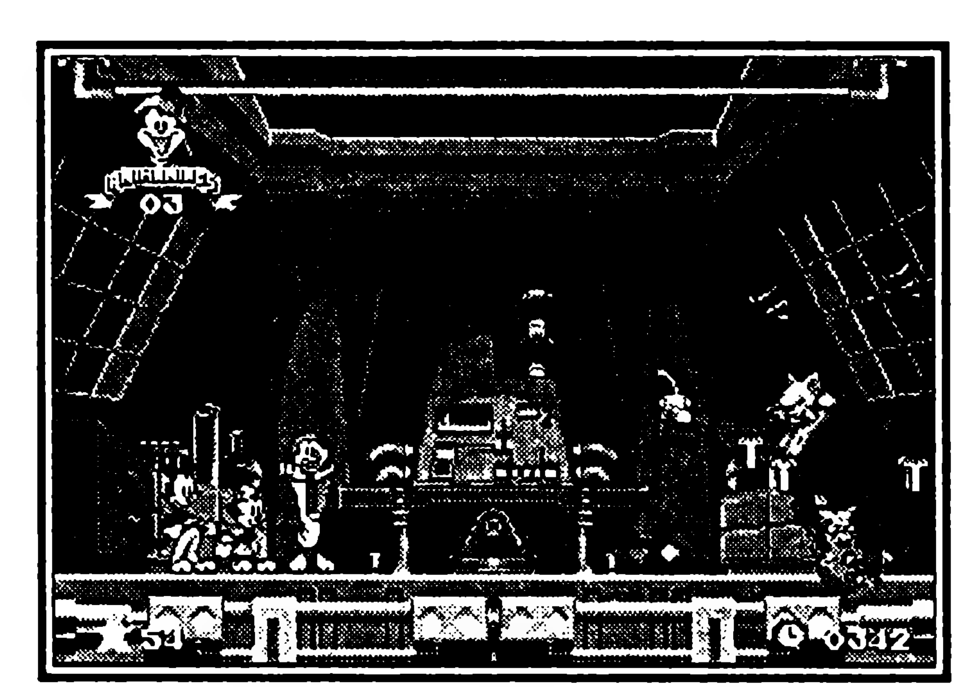


огня, которым бросается враг. Для максимальной эффективности расправы над королем упырей могу посоветовать следующую технику: еще до входа в комнату установить в положение игрока Дот и, войдя внутрь, сразу двинуться вперед, после чего остановиться примерно посередине нижнего яруса пола и выпустить сердечко. Как раз в это мгновение появится Дракула и бросит в вас огненный шар, который нужно перепрыгнуть. Если все сделано правильно, то следующего шара не будет, а вы без потерь сможете пройти дальше. Сойдя с возвышенности, сходите влево и притащите оттуда ящик. Затем, обманув очередную люстру, подойдите к статуе, стоящей посередине комнаты, и с расстояния примерно в шаг ударьте ее молотком. После того, как статуя рассыплется в пыль, подтащите ящик к стене и залезьте на нее. Теперь нам предстоит задача немного посложней, где придется вовсю использовать свои навыки и реакцию, а главное — осторожность и спокойствие. Внизу под вами расположились две мыши, которые сразу после того, как вы спрыгнете вниз, начнут играть на трубе. Играют они довольно-таки странно, так как в результате такой игры посуда, стоящая в шкафу напротив, начинает не улетать отсюда, как это можно было бы предположить по логике вещей, а наоборот, засасываться в трубу. Все бы ничего, но между трубой и шкафом с посудой находитесь вы, и посуда весьма успешно может вас поранить. Поэтому ее нужно перепрыгивать, и делать это как можно более точно, так как для того, чтобы посуда успела отвадить мышей играть на духовых инструментах в обратную сторону, нужно не менее десяти рюмок и тарелок. После расправы над дурными мышами пройдите вперед, чтобы добраться до очередной головоломки. Перед вами расположены три ямы с колючками, на дне каждой из которых нарисована часть фигуры. Недостающая часть узора нарисована на кубах, стоящих в разном порядке возле ям. Казалось бы, нужно просто совместить рисунки, и можно прыгать дальше, ан нет! Здесь игра и подкидывает нам очередную бяку. Чтобы правильно решить эту головоломку, нужно действовать в таком порядке: сначала сбросьте камни в ямы по порядку, как они лежат возле них, пусть даже рисунки не сойдутся. В результате впереди поднимется дверка, и вы сможете залезть под перекрытие второго яруса, чтобы взять там время и вытащить ящик, после чего, свалив его в ямку справа, вернуться назад и теперь уже задвинуть кубы по порядку, соблюдая рисунки. В результате вторая дверь впереди откроется, и вы, пододвинув к стене ящик, сможете двинуться вперед. Через люк герои провалятся в подвал, где найдут себе новые приключения.



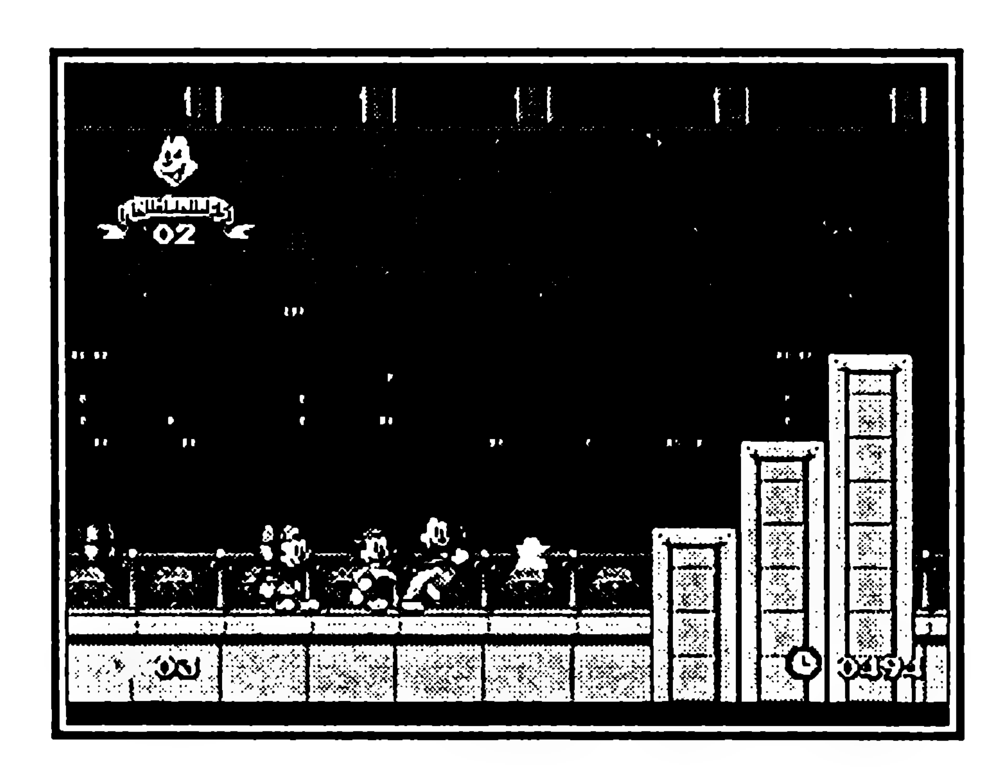


Попав туда, для начала спуститесь в колодец под вами, чтобы подобрать там время, а затем вернитесь на прежнее место и двигайтесь влево на бревне-перевозчике. Здесь будьте осторожны и не попадите под струю водных отходов, периодически падающую сверху. С собой в путь на бревне прихватите ящик и, вытолкав его на противоположном берегу возле режиссера в съемочной кабине, поставьте на выход трубы, возле которой установлена кнопка. С помощью этой кнопки вам нужно перебраться через кабинку, но если труба не будет заткнута, кнопка опустится, когда вы на нее станете. Обойдя кабину, спуститесь вниз по колодцу. Возле запертой двери оттащите в яму ящик и станьте на черный брусок — дверь откроется, и вы пройдете дальше. В последнюю дверь этого эпизода также войдите с помощью ящика, сбросив его с верхней платформы. Следующий эпизод уровня — поединок с боссом. Это уже знакомый нам Дракула, который на этот раз оказался живее всех живых. Бороться с ним придется двоим персонажам — Вакко и Дот. Враг появляется на одной из четырех платформ, на каждой из которых установлена кнопка, которая опускает диаметрально противоположную платформу, то есть нижняя левая может опустить только верхнюю правую, и не иначе. Дракула бросается в вас огнями, причем разнообразие их довольно-таки велико и уследить за их повторяемостью трудно. Сделайте так, чтобы Дот запустила во врага сердечком, и, в то время, пока он будет неподвижен, опустите балку, на которой он стоит — в этом и заключается техника борьбы с ним.



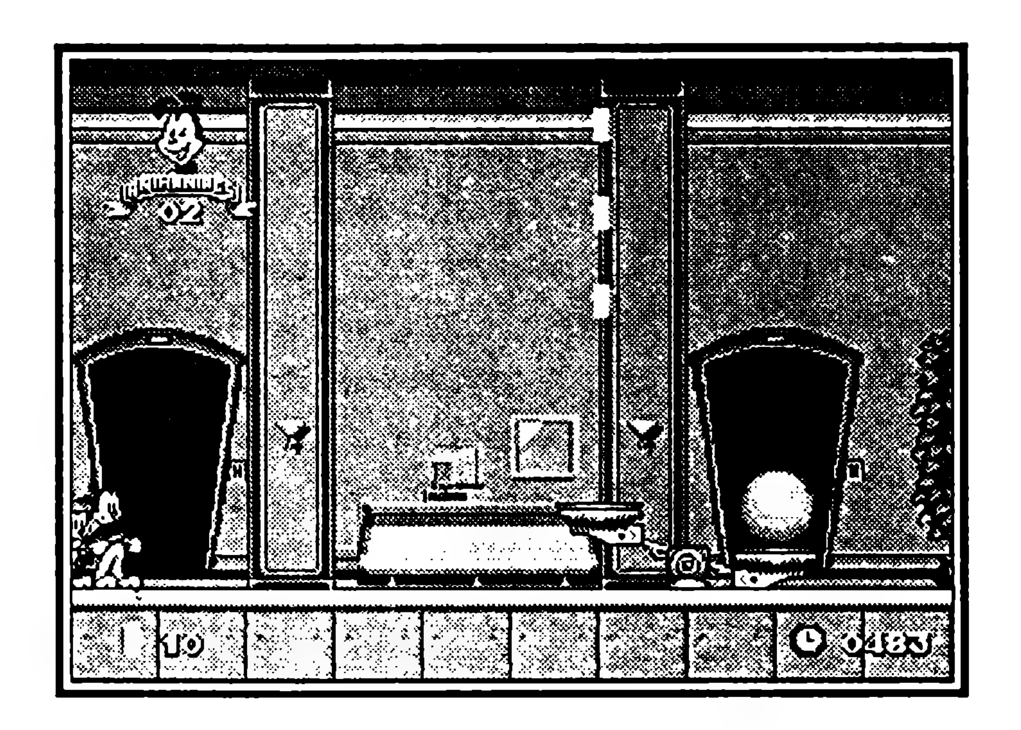
Уровень пятый: Когда-то здесь был Оскар (Once where was a man named Oscar)

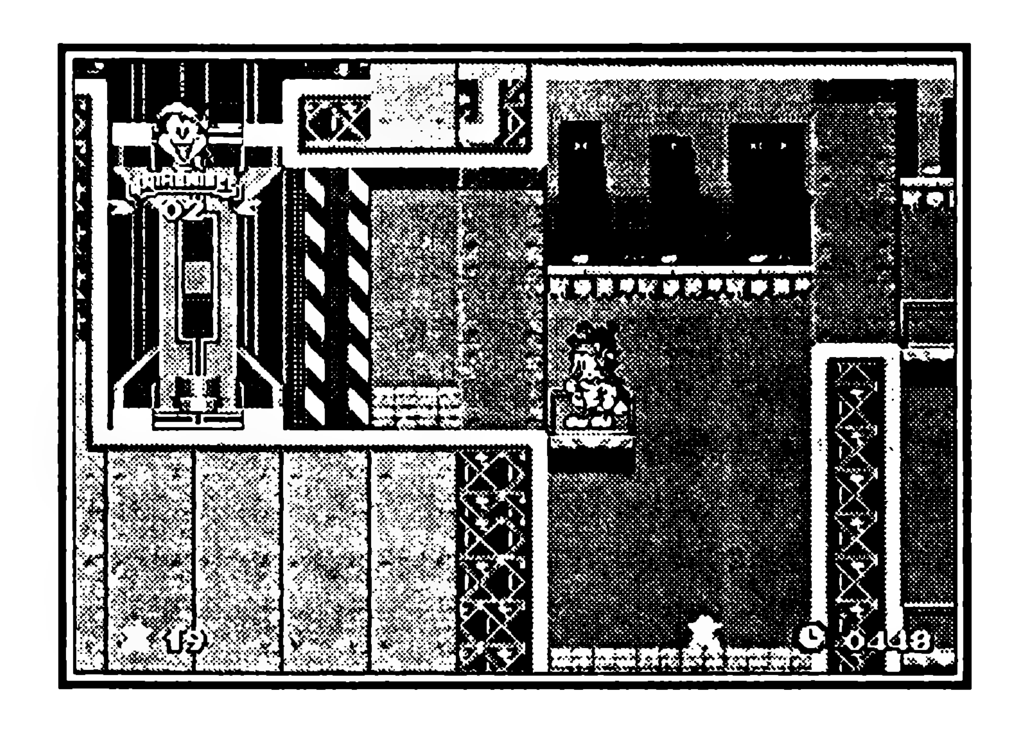
И вот мы, наконец, успешно дошли до последнего, пятого уровня игры и, естественно, попали в святыню всех кинематографических святынь. Последнее задание игры — найти потерянную статуэтку Оскара. Наверное, ее потом кому-нибудь вручат. Может быть, даже вам.



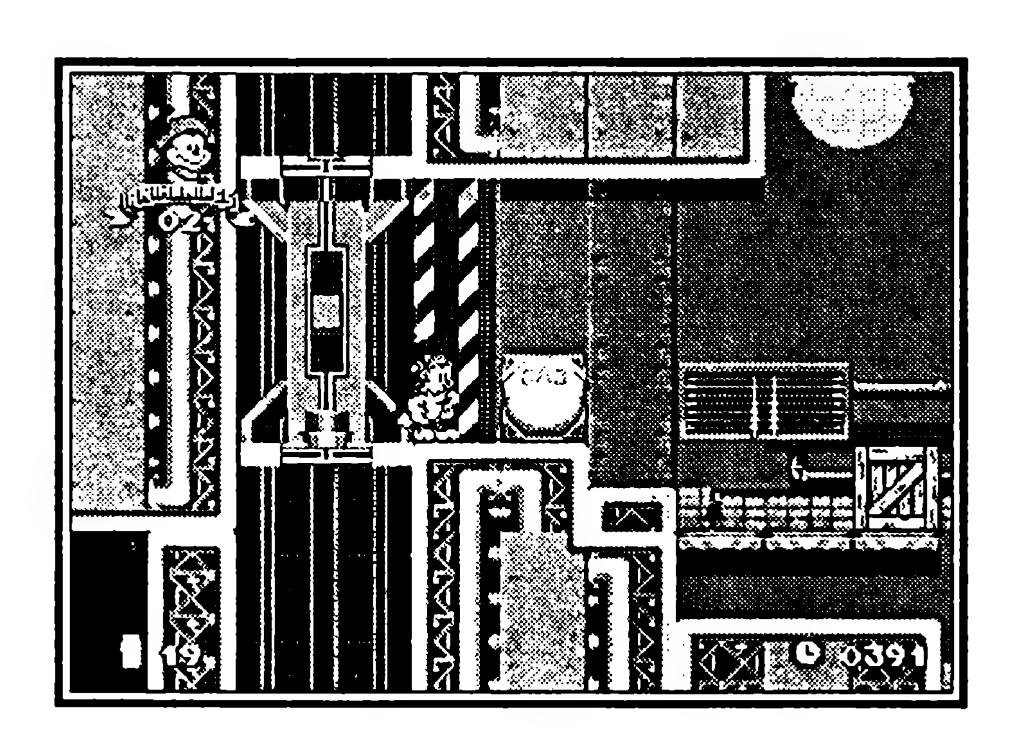
Первый эпизод уровня не имеет никаких препятствий, и единственное, что вам нужно сделать — собрать нужны вам звездочки. Попав во второй, на первых порах делайте то же самое, пока не доберетесь до второго рычага, с помощью которого нужно забраться на верхний этаж. Сделать это, казалось бы, нетрудно, но неожиданно возникает новое препятствие: герои не долетают до платформы и, следовательно, не могут на нее взобраться. Чтобы сделать это, вам нужно усилить свой

прыжок. Это делается нажатием кнопки В в тот момент, когда рычаг подбрасывает вас — только тогда герои смогут долететь до нужного места и идти дальше. Добравшись до лифта, внимательно посмотрите вверх. Над вами с небольшими перерывами постоянно загораются огни, и, естественно, когда вы на лифте начнете подыматься, огни вас заденут. Чтобы избежать этого, выберите момент, когда огонь наверху должен вот-вот загореться, и нажмите на кнопку. Достигнув второго этажа, пройдите налево до кнопки, которую нетрудно увидеть. При нажатии ее с помощью молотка Вакко она, в силу того, что напрямую сообщается с кнопкой за стеной, задействует нажатую кнопку, возле которой ходят две мыши. Чтобы идти дальше, вам нужно уловить момент, когда обе мышки будут находиться на кнопке, и подбросить их вверх. В результате мыши заползут на второй ярус и разобьют там блок питания электрозаграждения, установленного в шахте лифта между вторым и третьим этажами. После этого езжайте в комнату наверху и там решите новую головоломку. Возле единственного спуска вниз, куда вам, собственно, и надо, стоят три ящика, с помощью которых нужно выстроить такую комбинацию, при которой можно было бы сдвинуть ящик, загораживающий проход. Для этого сначала подвиньте немного вперед ящик, стоящий слева от ямы, так, чтобы третий ящик, который сейчас лежит на верхнем этаже, падая вниз, лег бы краем на него. Затем, стоя на подвинутом ящике (когда верхний ящик уже спущен), установите ящик справа от вас в такое положение, чтобы в случае, если вы вытащите из-под него первый ящик, тот упал бы в яму. Сделайте это, и после точно так же задвиньте в яму второй короб. Теперь путь вниз открыт для вас, и освободив проход от последнего ящика, выдвинув его назад, вы спокойно можете бежать дальше. В конце тоннеля герои найдут выход из этого эпизода наружу и смогут прогуляться наконец на свежем воздухе.

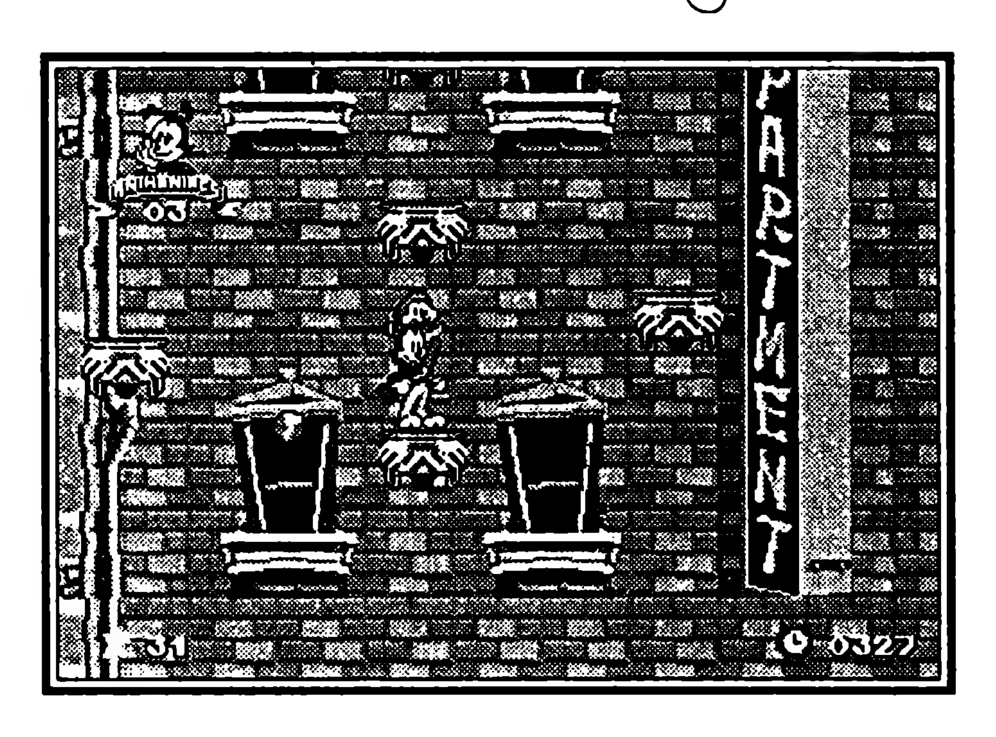




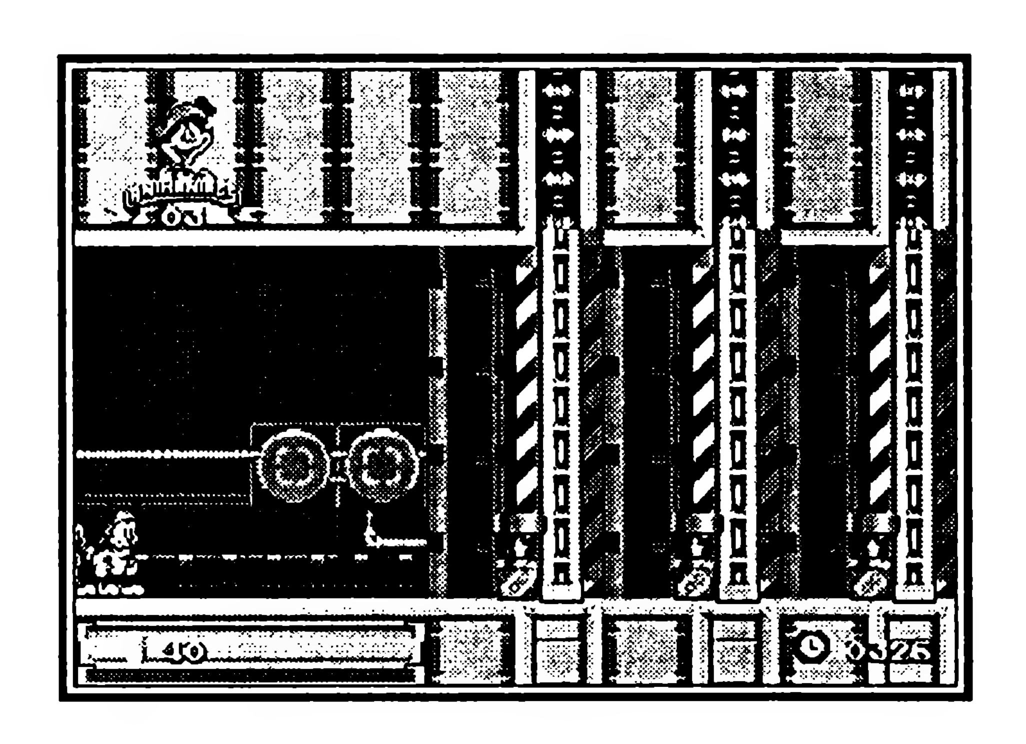
Выйдя на улицу, вы окажетесь в эпизоде с передвижными платформами. Для начала предлагаю вам собрать звездочки, висящие в воздухе, и заполучить жизнь, которая находится на некотором расстоянии от вывески,

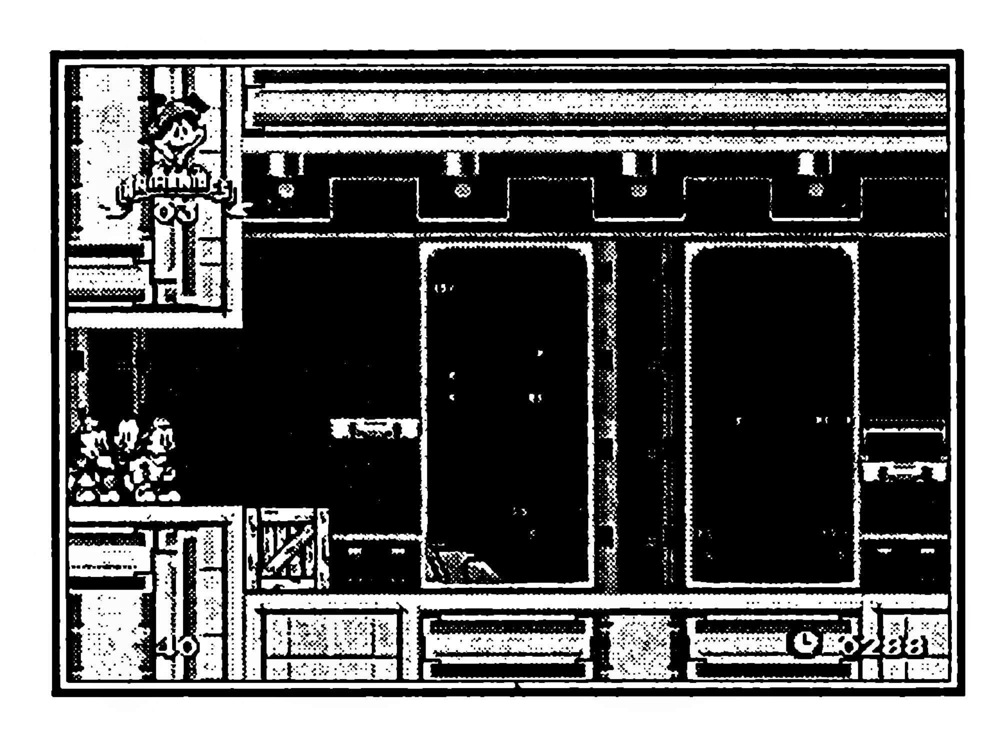


на которой вы стоите. Для этого прыгните влево на щетку, и она сама подбросит вас в сторону значка жизни. После этого, став на вывеску, как можно быстрее перепрыгните с нее на первую подвижную платформу, иначе упадете вместе с доской. По платформам, передвигаясь по диагонали сначала вправо, потом влево, поднимитесь на самый верх и доберитесь до вывески, разделяющей комнату надвое (серого цвета). Став на нее, дождитесь платформы и точно таким же способом пересеките вторую половину эпизода, где в конце найдете выход.



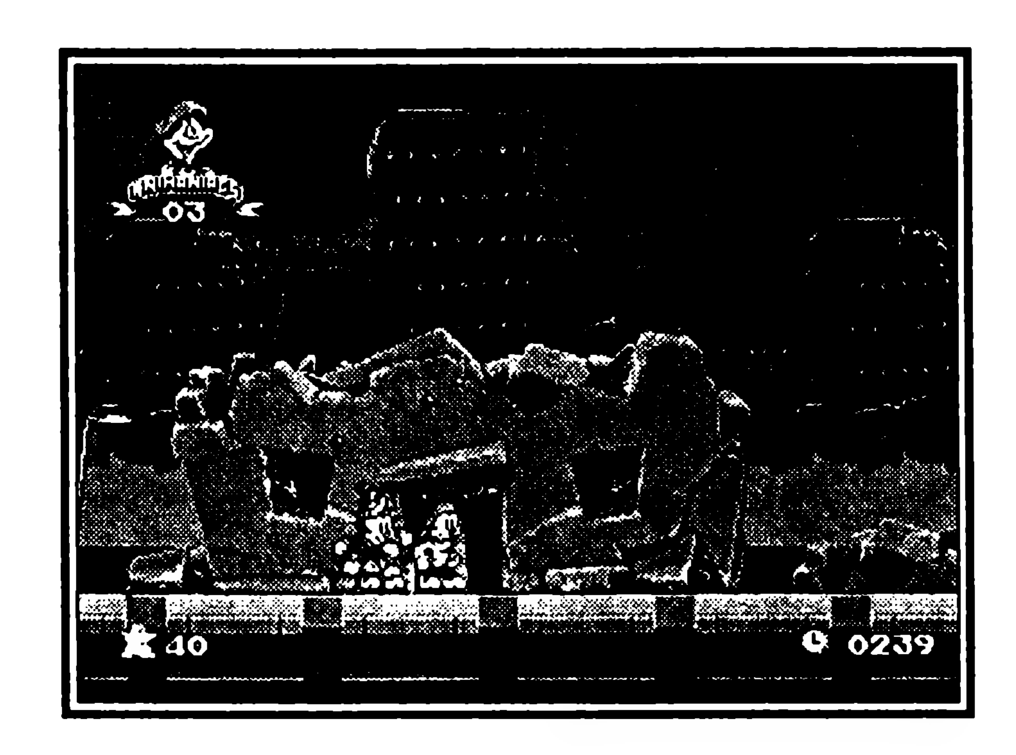
Следующий эпизод представляет из себя цепь сплошных тестов на выживание. Оно и понятно — уровень-то последний. Для начала, попав в эпизод, осмотритесь: перед вами находится платформа с кнопкой на правом краю. Нажав ее, вы запустите механизм, вращающий вокруг платформы с кнопкой цепочку, на другом конце которой также располагается платформа. С помощью нее вам и нужно переправиться на противоположную сторону. Для начала подойдите к кнопке и нажмите ее. Затем у вас два варианта действий: либо сразу идти другую сторону и добираться до конца эпизода, либо спуститься вниз и, подвергая себя опасности быть пойманным полицейским, собрать там звезды и время и потом идти дальше. В первом случае, нажав кнопку, сразу же переберитесь на другой конец платформы — таким образом, когда она начнет вращаться, вы сможете устоять на ней и перепрыгнуть на другой берег. Во втором случае сделайте то же самое, но не идите к выходу, а спрыгните вниз. Собрав призы, запрыгните на платформу справа и оттуда — на раскачивающуюся платформу. В следующей комнате вы должны с помощью железного молота разрушить запертую дверь и, став на ящик, залезть наверх, где вас ждет последнее задание эпизода. Зайдите в комнату и спуститесь в колодец посреди нее. На дне вы найдете шар и бомбу. Ударив по бомбе, быстро поднимайтесь вверх и отпрыгивайте в сторону — в это мгновение из колодца, как из пушки, вылетит ядро и проломит потолок, в результате чего сверху спустится лестница. Теперь можете собрать звезды и выйти наружу. Следующий эпизод — гонка на выжива-





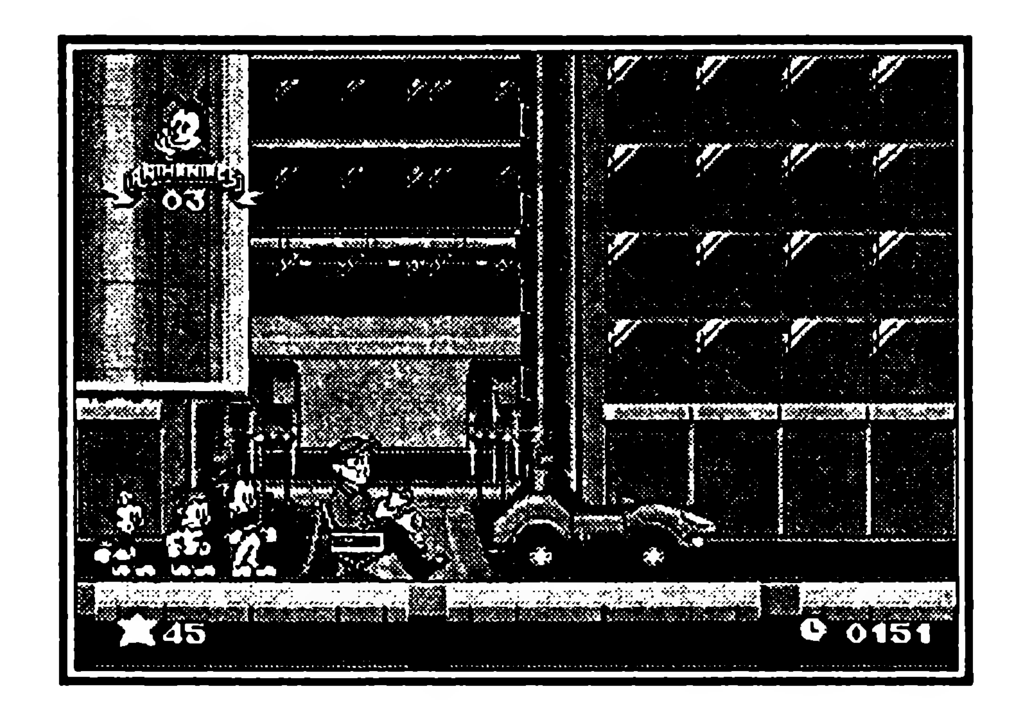


ние. Вся троица должна успеть смотаться от пламени, мчащегося за ними сзади, и здесь, как никогда, понадобится скорость действий и точность движений. С помощью описания вы, я надеюсь, с первого раза одолеете этот участок уровня.

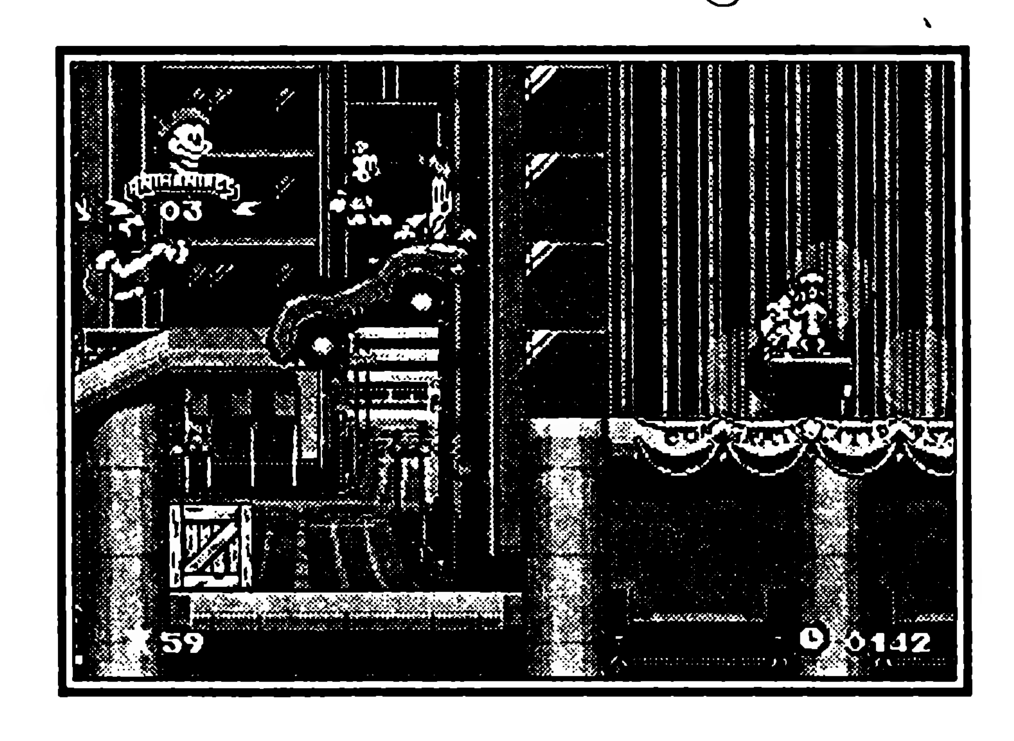


С самого начала установите в положение игрока Вакко и, подойдя к первой кнопке, отпирающей дверь, ударьте по ней молотком. С этого момента вас начнет неотступно преследовать огонь, и останавливаться ни в коем случае уже нельзя. Быстро разбив три двери, идите без остановок вперед, на ходу установив в положение игрока Якко. Подойдя к месту, где на двух ярусах лежат три ящика, выдвиньте нижний из них назад (влево) так, чтобы он немного выступал из-под платформы, и с него можно было запрыгнуть на ящик на маленькой платформе. С этого ящика перепрыгните на противоположную сторону, где протолкните ящик, закрывающий узкий коридор, вперед. Затем мчитесь вперед, по дороге установив Вакко, и, добравшись до новой полосы дверей, разбейте ее и двигайтесь далее. Когда достигнете большой пропасти, по взрывающимся платформам переберитесь на ее противоположную сторону. Там, под тремя такими же платформами, находится красная кнопка, с помощью которой открывается дверь в конце эпизода. Встав на них по очереди, разрушьте препятствие, потом нажмите кнопку, и с ящика запрыгните на выступ, откуда прямая дорога в конец эпизода.

По всей видимости, герои попали на съемочную площадку, где занимаются боевиками — все вокруг горит, взрывается и обрушивается, на вас в прямом смысле охотятся. В новом эпизоде вам нужно добраться до двери и не попасть под выстрелы вертолета, палящего по окнам. Двигаться вперед у вас получится исключительно благодаря ящикам, а поэтому их постоянно придется таскать за собой. И помните, что любое попадание в вас осколков стекла приведет к гибели всех троих. Оттащив первый ящик от стены, обождите, пока вертолет выбьет все стекла в первом окне (в каждом большом окне выбиваются два стекла, в маленьком — одно), затем начинайте двигать ящик вперед, останавливаясь возле каждого окна. В конце эпизода точно так же пододвиньте ящик под платформу с кнопкой, и запрыгните на нее. Нажав кнопку, вы откроете дверь в следующий эпизод.

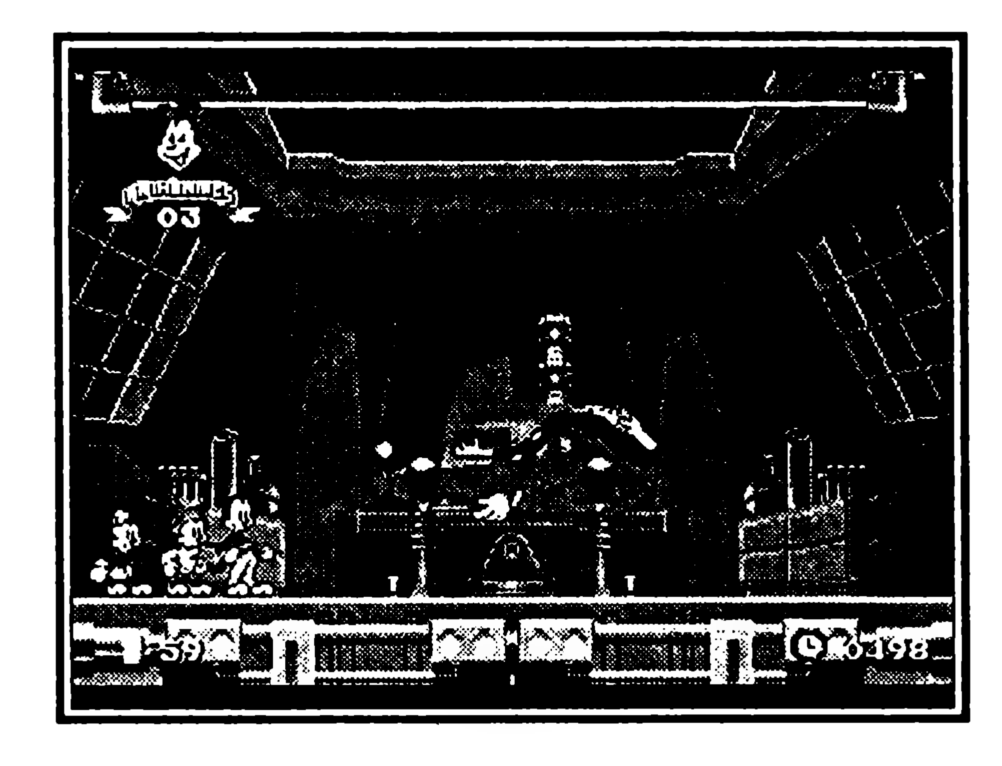


Теперь у вас новое препятствие — горящие здания. Чтобы пройти мимо такого и не пострадать, нужно разбить водонапорную колонку, которая затушит здание. Пройдя таким образом первый дом, доберитесь до второго, где, прежде чем разбить колонку, вам придется оттащить от нее ящик. Затушив пламя, двигайте ящик вправо, чтобы по нему

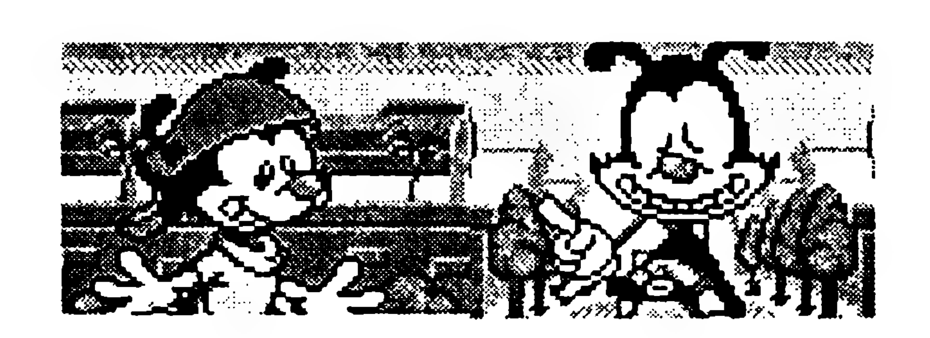


взобраться на стену. На этом ярусе вы можете взять приз — заполнение энергии. Пройдя немного дальше, вы выполните последнее задание в игре: чтобы пройти вперед, нужно либо потушить дом, либо, если вы пошли нижним путем, освободить путь ребенку с помощью двух ящиков, установив их внизу так, чтобы дорожка была прямой. После этого у вас впереди будет лишь уровень-бонус и драка с главным боссом — монстром, построенным мышами-злодеями, укравшими все вещи, которые мы уже разыскали. Теперь остается лишь забить его — босса.

После непродолжительной поездки на автомобиле и продолжительного разговора с мышами вы попадаете в комнату босса — этакого франкенштейна, созданного мышами. Управляют им они сами. Брайан, большеголовая мышь, сидит на плечах и является мозгом робота, а Пинки из кармана Франкенмыши бросает в вас бомбы. Участвовать в битве придется всем троим персонажам игры, поэтому тут еще важно умение быстро ориентироваться в ситуации. Суть поединка такова: когда Пинки начинает бросать в вас бомбы, Дот должна запустить в него сердечком, чтобы охмурить. Тогда Пинки бросит одну неподвижную бомбу, и вы с помощью Якко подтолкнете ее к роботу, а там уже Вакко довершит начатое — взорвет ее. Всего таких взрывов должно быть около четырех, после этого робота разорвет надвое, и вам придется сражаться сразу с ногами, которые прыгают и ходят вокруг, и с туловищем, из которого Пинки по-прежнему бросает бомбы. Продолжайте уже начатую тактику, и очередные четыре попадания принесут вам победу. Комичную сцену в финале поединка я вам описывать не буду, скажу лишь, что ее стоит посмотреть как разрядку после столь упорного труда.



Финал — все вещи, украденные мышами, возвращены в киногородок, мыши наказаны, их чудовищный монстр уничтожен, а вы с чувством гордости за проделанное идете отдыхать!



BEAVIS AND BUTT-HEAD

БИВИС И БАТХЕД

MTV ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆

Два культовых придурка, которых не оторвать от телевизора, которые стали символами (и весьма прибыльными торговыми марками) MTV, которых хлебом не корми, дай послушать музыку, одним словом, Бивис и Батхэд не нуждаются ни в какой дополнительной рекламе (тем более, что нам никто за дополнительную рекламу и не заплатит).

Главные герои

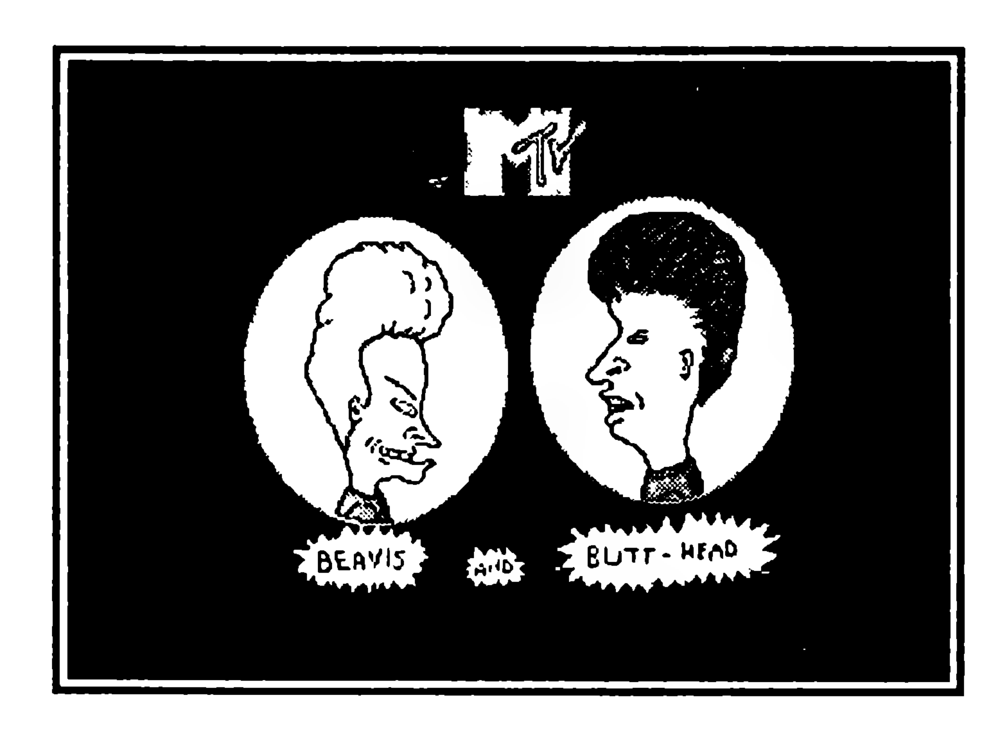
Бивис – белобрысый чувак. Конченый психопат, довольно слабо воспринимающий окружающую действительность. Когда съедает много конфет или таблеток, превращается в Корнолио (Кукурузо). Редко моется. Один раз умер. Как-то раз спас жизнь Батхеду, подавившемуся крекером. Любит огонь, взрывы, черепа, чипсы, телок, мертвых животных и группу «Металлика». Не любит, когда ему надирают задницу и называют кретином.



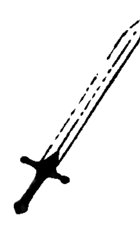
Батхед – братан Бивиса. Носит серую футболку с надписью «AC/DC». Так же часто, как и Бивис, получает по перцу. Мечта всей жизни – попасть в банду к Тодду. Любит чипсы и секс по телефону.

Тодд – глава местной банды. Беспрерывно ругается и плюет через выбитый зуб. Любит пиво, телок, а также при случае надрать задницу Бивису и Батхеду.

Дарья Моргендоффер – умница. Учится в Хайлендской средней школе. Бивис и Батхед обычно называют ее «Диарея» и приветствуют, скандируя «Диарея, ча-ча-ча». Ее можно узнать по черному кожаному жилету и очкам. Дарья – отличница, она старается окончить среднюю школу, чтобы можно было пойти в колледж вместе с людьми, которые действительно хотят чему-то научиться. Говорит заумные вещи типа: «Батхед, почему бы тебе не пойти измерить трение, вызываемое цифровыми вибрациями перца?», которые смущают Бивиса и Батхеда.



Мистер Ван Дриссен – учитель английского языка и истории в средней школе Хайленда. Типичный гуманитарий, стареющий хиппи, чей стиль – длинные волосы с бородой, а также фиолетовая футболка с большим «пацификом». Старается понимать и состра-



дать своим ученикам, но до Бивиса и Батхеда ему, похоже, не добраться. Его попытки научить их уважать женщин и ценить права человека, искусство, природу и культуру неизменно терпят крах.

Том Андерсен – сосед Бивиса и Батхеда. Бывший военный. Чаще всех становится жертвой двух бакланов.

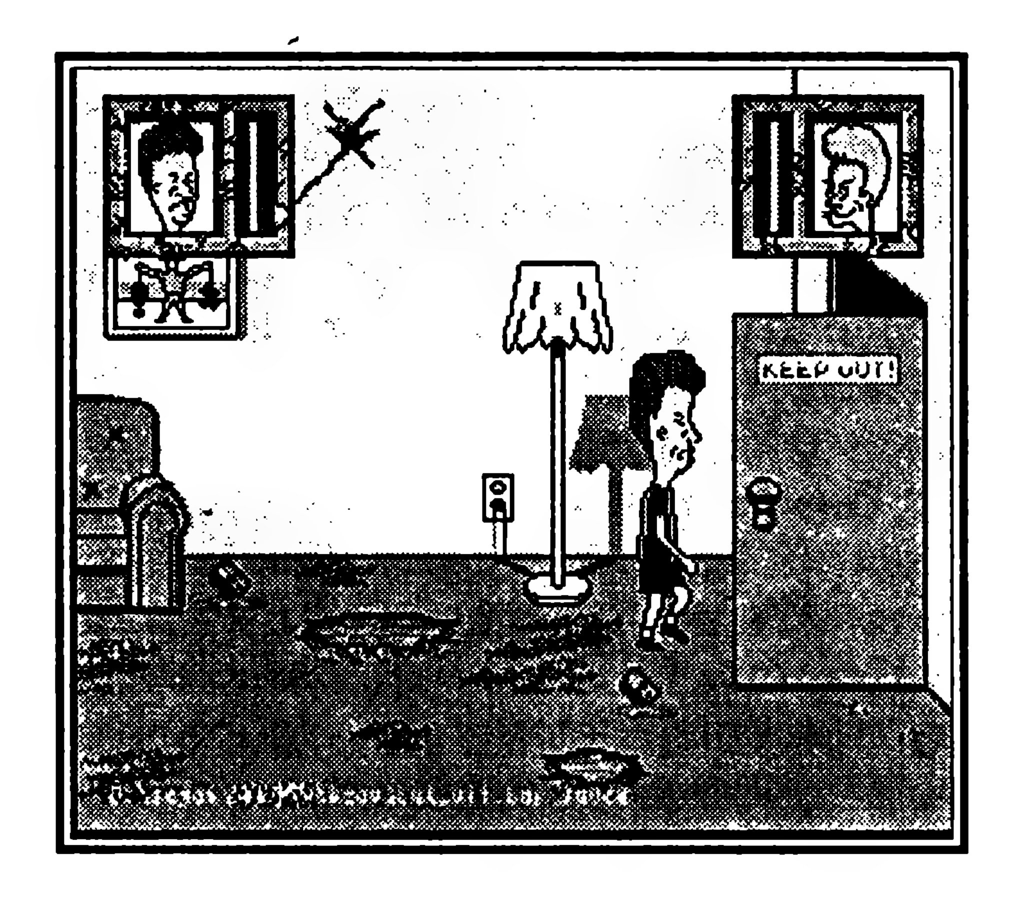
В Америке дебилов больше, чем кажется

«У Бивиса и Батхеда такие же проблемы, как и у большинства ребят их возраста. Правда, с интеллектом у них не ахти», – утверждает Майк Джодж, их отец-создатель, – *«Я нашел своих героев на улице»*. Создатель сериала явно смягчил диагноз. Если Эллочка-людоедка с помощью трех десятков слов могла общаться на самые разные темы, то интересы Бивиса с Батхедом не простираются дальше «телок» и эмтивишных видеоклипов. Впрочем, с девушками «сладкой парочке» постоянно не везет. Зато телемузыки в избытке, благо **MTV** – канал общедоступный. В свободное от просмотра телека время Бивис с Батхедом терроризируют соседей и изредка посещают занятия в школе.

Большая часть сленга, которым пользуются Бивис и Батхед – подростковые словечки и выражения, остальные – специально придуманы. Самые распространенные – «баклан», «чувак», «срач», «пердец», «это круто», «блин», «ну типа», «отстой», «теребить перец», «пельмень», «гы-гы-гы».

Ученый папаша идиотов

Двух знаменитых уродцев – Бивиса и Батхеда «изобрел» в 1991 году некий **Майк ДЖОДЖ**, уроженец Техаса, когда ему еще не было и 30 лет. По образованию Джодж... физик. И кто его знает, если бы он не окончил университет, смог бы он создать двух таких «гениев»? От двух придурковатых «типов», которые только и мечтали, чтобы «поиметь телку», вдоволь нажраться чипсов да круглые сутки пялиться в телевизор, вначале воротили нос все телекомпании США. Однако в один прекрасный день оказалось, что дебилов в Штатах гораздо больше, чем кажется, и в начале 90-х сериал дебютировал на **MTV**, хотя первый же сюжет вызывал у руководства канала настоящий шок (Бивис подбрасывал в воздух жабу и со всей дури ударял по ней бейсбольной битой). Главным рисовальщиком всех историй, кстати, стал наш бывший соотечественник Илья Скорупский.



Ну, а что же Майк Джодж? Бедный Майк стал сверхвысокооплачиваемым продюсером и теперь только и занимается тем, что выписывает счета на собственное производство. Ясно, что на уже сотворенных двух сотнях серий аниматоры, поймавшие золотую жилу, останавливаться не собираются. Шоу **must go on** – должно продолжаться. Майк стал очень богатым человеком, но,



говорят, деньги не испортили его жизнелюбивую натуру. Он играет на досуге блюз, прекрасно управляясь с пианино и бас-гитарой. Сейчас живет в Техасе и продюсирует новое шоу на другом канале под названием «Царь Горы». Только вот детей заводить не торопится *(Насколько я знаю, у Майка есть жена и уже довольно взрослая дочь. Прим. автора)*... Может быть, опасается, что законная супруга родит ему двух мальчуганов, которые очень сильно кого-то напомнят.

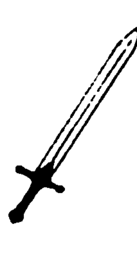
Майк Джодж заработал на своих мультяшках уже миллионы долларов. Однако этот лысеющий чувак не изменяет старым привычкам и по-прежнему ходит в обычной футболке и джинсах.

Бивис и Батхед придурки международного значения. Они тупы, агрессивны, невежественны, косноязычны, сексуально озабочены. Однако при всех своих «достоинствах» эта парочка мультипликационных дебилов с музыкального канала MTV за короткий срок сумела покорить Америку, а за ней и весь мир.

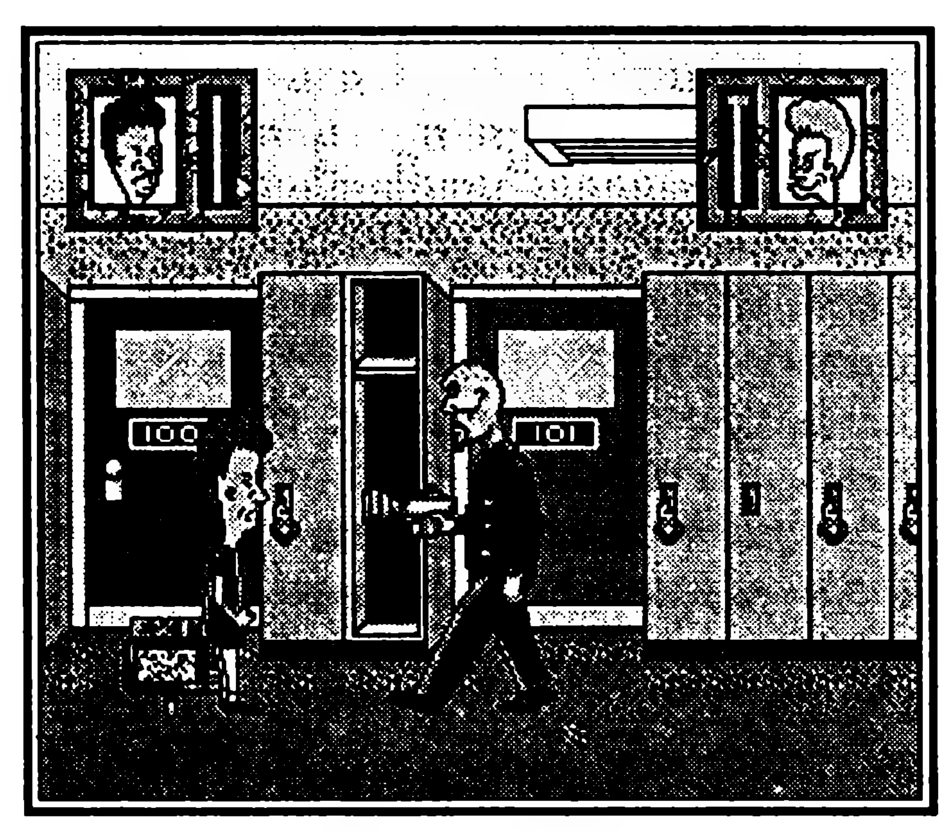
Парочка под судом

Как и следовало ожидать, больше всего Бивис и Батхед не понравились американским конгрессменам. Комиссия по вопросам жестокости и насилия на ТВ и в кино стала типа наезжать сначала на пацанов, а потом и на министра юстиции. Замученная дебилами в одной из серий соседская кошка стала пять лет назад причиной кампании за запрет мультфильма. Законодателям не понравилось, что один из малолетних идиотов из штата Огайо, насмотревшись на своих мультипликационных кумиров, начал глумиться над собственной кошкой. Спалив ей всю шерсть, кретин не удовлетворился этим и поджег папашин автомобиль. То, что внутри была младшая сестра, фанат Бивиса и Батхеда в расчет не принял, и это стоило ей жизни. Сериал попытались запретить, но тут тысячи идиотов вышли на улицы и стали кричать о том, что это то ли сатисфакция, то ли мастурбация, то ли дискриминация. Сейчас уже понятно, что с тем же успехом в Штатах могли рискнуть запретить хождение типа национальной валюты, и только полный баклан мог не понять этого сразу. В результате комиссия конгресса заставила учителей вправить мозги ученикам, объяснив малолеткам, что такое круто, а что такое полное дерьмо.

Власти пошли на попятную, а эмтивишники призадумались. Нет, не над воспитательным эффектом своей продукции, а над «адресной подачей» программ канала. Пораскинув мозгами, продюсеры решили, что Бивис и Батхед – среднестатистические потребители MTV. Значит, под их восприятие и надо подстраивать передачи. Звезды шоу-бизнеса стали почитать за честь сняться в одном клипе с Би-энд-би. Диджеи, получившие установку «соответствовать», часами изучали повадки любимых народом персонажей, а потом репетировали перед зеркалом. Обычно получалось с первой же попытки.



Дебильный смех «сладкой парочки» (озвучил их сам папа Джодж) зазвучал под сводами школ и колледжей по всей Америке. Это вызвало бурю возмущения у «правильных» родителей и учителей. В штате Оклахома муниципальный суд рассмотрел дело Бивиса и Батхеда и приговорил их к «высшей мере наказания» – отлучению от эфира. Что тут началось! Сотни тинов высыпали на улицы и заявили, что если их любимцев не вернут на экран, то они полностью «забьют» на учебу, а мамам с папами навсегда придется забыть о «хороших девочках и мальчиках». Власти капитулировали, и Бивис с Батхедом вернулись.



MTV задвинула показ парочки идиотов на позднее время, когда хорошие мальчики и девочки, по идее, уже должны дрыхнуть. Каждое появление героев стали сопровождать разъяснением, что подражать «пельменям» – просто верх кретинизма. В России этот мультсериал крутят сразу по двум каналам – MTV и Телеэкспо (утром, вечером и ночью). И никому даже в голову не приходит заниматься какими-то дурацкими разъяснениями.

В Америке единственное реальное достижение противников Бивиса и Батхеда – запрещение сериала в нескольких тюрьмах. Видимо, надсмотрщики посчитали, что сленг эмтивишных придурков слишком оскорбляет слух заключенных.

Хулиганы живут по правилам!

Учитывая, какой пример эти герои подают «мальцам», работники MTV все же пытаются держать их в узде. Например, никогда и ни при каких обстоятельствах из уст «мульт-звезд» вы не услышите слова «файер» – «огонь». А то ведь неровен час, запалят детишки свои дома вместе с «предками».

В настоящее время два мультипликационных придурка – это многомиллионная индустрия: майки, бейсболки, туалетная бумага с изображением кумиров. Вышла «энСАКлопедия» Бивиса и Батхеда (от слова «сак», которое в очень мягком переводе звучит как «фигня»). В ней значения всех известных слов даются «изящным» слогом наших героев. И даже звезды эстрады, такие, как нестареющая Шер и скандальная группа «Ред хот чили пеперс», почли за честь сняться в одном клипе вместе с «детишками» Джоджа.

Еще один элемент нетрадиционной ориентации «шедевра» – озвучка, сделанная в системе **overvoice**, то есть «голос сверху». По мнению Джоджа, этот технический прием является одним из секретов всемирной популярности. Это подтвердил провал сериала в Бразилии, где синхрон заменили титрами. Сам Джодж к дубляжу относится трепетно и жестоко, безжалостно штрафуя актеров за одну-единственную фальшиво сказанную ноту. Экспортируя свое детище в другие страны, щепетильный «отец двоих детей» все закадровые голоса утверждает самостоятельно. Россия не исключение. Кстати, при изготовлении «эпохалки» не обошлось без весьма заметного русского следа: главным рисовальщиком всех историй про Бивиса и Батхеда является Илья Скоруп-



ский – бывший наш соотечественник. Герои сериала просты, как правда, – что у них на уме, то и на языке. Они ничего не навязывают, никого не воспитывают. 90% 13-17-летних запросто узнают в них себя. Только Бивис и Батхед немного глупее, и это радует. Подобные, на лицо ужасные, но добрые внутри субъекты во множестве бороздят кинематографический океан («Человек дождя», «Форест Гамп»).



«...Если бы Бивис с Батхедом не существовали на самом деле, их обязательно надо было бы придумать». Американский мультрежиссер Майк Джодж убежден, что взял своих героев непосредственно из жизни. В начале 90-х парочка нарисованных уродцев помогла переживавшему кризис музыкальному телеканалу обрести второе дыхание.

«Баклан» друг «задницы»

В нашей стране Бивис и Батхед говорят голосом актера театра «Ленком» **Сергея ЧОНИШВИЛИ**. Телеманы знают его по сериалу «Петербургские тайны», а также по рекламе дубленок. Кроме двух дружков Сергей озвучивает еще Тренера, Учителя, а также остальные мужские роли. Да и женские тоже. Джодж, говорят, долго привередничал, выбирая голоса для озвучки своих любимцев. Наконец выдал: «Это то, что надо!» Хотя ему все время посылали один и тот же голос – **Сергея Чонишвили...**

«Я не питаю к своим героям каких-то особых человеческих чувств, – говорит актер, – и стараюсь к этому относиться просто как к работе...» А вот переводчик Мария Гаврилова, напротив, относится к успеху Бивиса и Батхеда очень ревниво, называя их «мои детки». Это она облагораживает их убогий лексикон такими образными выражениями, как «баклан», «пельмень», «упырь» и т. п. В оригинале-то ребятки друг к другу иначе как «задница» в разных, так сказать, вариациях и не обращаются.

Явление **MTV** в России сопровождалось мощной рекламной кампанией. Бивис с Батхедом в ней не участвовали, ибо практически не имели в то время российских поклонников (извращенцы со спутниковыми тарелками не в счет). Зато через пару месяцев родители тайком от детей включали за полночь запретный канал и, с трудом сдерживая смех, бурно возмущались падением мультяшных нравов. Детишки брали свое утром, когда родители уходили на работу. «Это похоже на «эффект клоуна». Ребенок радуется, чувствуя свое интеллектуальное превосходство над персонажами сериала, – говорит детский психолог Марина Лобачева.– Между тем, общаясь со сверстниками, он сначала умышленно, а потом и ненамеренно начинает копировать их манеру говорить, их поступки, образ мысли, наконец, спустя некоторое время перемену в детях почувствуют и родители, вот тут-то и надо принимать меры. Разумеется, запретами ничего не добьешься. Лучше предложить достойную альтернативу, хотя бы того же Диснея.

С российскими реалиями придурковатые герои ознакомлены хорошо – смотрят клипы «Агаты Кристи» и (судя по новогоднему обращению) выступления президента. Впрочем, примитивный нижепоясной юмор не знает ни государственных, ни язы-

ковых барьеров. Яркий пример – бешеный успех в России фильмов братьев Фарелли «Тупой и еще тупее» и «Все без ума от Мэри». Высоколобые критики морщили носы от дурнопахнуших шуток, а народ валил в кино толпами.

Создатели сериала уверяют, что их герои не так уж плохи, как кажется на первый взгляд. «Посмотрите вокруг: настоящие бивисы и батхеды далеко не так безобидны», – как-то воскликнул Майк Джодж в ответ на очередную порцию обвинений в безнравственности. В самом деле, мультперсонажи не избивают чернокожих на улице и не записываются в РНЕ. Только как знать, какие мультики смотрели «чернорубашечники» в детстве?

Кстати: на российском рынке компьютерных игр появилась масса игрушек с участием Бивиса и Батхеда. Например, **«B&B Tennis»**, где вам надо не обыгрывать соперника, а стараться попасть мячом в лоб каждому, кто только не появится на горизонте. Или **«B&B Do U»**, где цель – перепихнуться с одноклассницами.

Управление

→, **←** – идти куда вам надо

→, **←** + **A** – бежать в нужном направлении

B – прыжок

C – оружие (изначально – порча воздуха и отрыжка,потом будет и более серьезное, включая и огнестрельное)

C – подобрать предмет

Если вы нажмете на паузу, то увидите меню из четырех окошек.

В первом из них показано, сколько у вас есть денег.

Во втором – предметы, найденные в игре. Для их использования выберите то, что вам нужно и нажмите на **C**.

С помощью третьего окошка вы сможете класть ранее найденные предметы: выберите предмет, а затем выберите надпись **Drop**. Выбрав надпись **Suck**, вы покинете локацию, оставив на ней все найденные предметы.

В четвертом окошке изображено имеющееся у вас оружие. Кроме того, здесь телевизионный пульт, удочка и бензопила.

Кстати, играть в эту игру можно и вдвоем – так, во-первых, интересней, а во-вторых, легче проходить чисто аркадные моменты, где нужно убивать врагов.

Полное прохождение

Для начала обследуйте квартиру, в которой проживают наши друзья. Там вы сможете найти под диваном кусок пиццы, чемодан и пончик. Все это барахло вам пока что не понадобится. А вот пультик от телевизора вам пригодится: с помощью этого полезного предмета вы сможете перемещаться между игровыми локациями (различными местами в городе).

Пока что вы можете выйти только на улицу (она так и называется – **Street**). А на улице вам надлежит через ближайший люк спуститься в канализацию. Там вам следует, избегая зловонных луж и крыс, добраться до противоположного выхода.

Вы оказались на свалке автомобилей. Здесь вы сможете найти автомат (чего только не найдешь на американских помойках!), птицу, сапоги и кость (она находится в самом конце свалки). Теперь возвращайтесь на улицу и идите к дому с открытой калиткой.

Газонокосильщик не станет источником неприятностей, ведь у вас есть автомат (а вы сможете снять ключ с его таратайки), со злой собакой вы справитесь при помощи кости. Теперь вы без проблем можете попасть в сарай, взять там бензопилу (для этого нужно забраться на ящик с инструментом) и спилить дерево, стоящее посреди двора, чтобы достать кусок билета.

Теперь вернитесь домой и запишите пароль **HqOmh r7PfC g3ng**.

Теперь можете отправиться в супермаркет (**Turbo Mail 2000**). Но прежде чем идти туда, не забудьте прихватить джинсы. В супермаркете есть место, куда вам с ходу не пройти – **Laundry** (прачечная). Для того чтобы попасть туда, вам нужны джинсы (они у вас уже есть) и мыло, которое вы сможете найти в туалете при кафе со странным продавцом. В кафе вы, кстати, можете взять трубку для плевков, а по дороге к кафе заглянуть в магазин автозапчастей, где вам бесплатно дадут машинное масло.

В прачечной вы сможете увидеть кусок билета в стиральной машине. Но если машину просто взять и открыть, то проснется старушка, которой не составит труда прикончить наших героев. Во избежание такой трагедии смажьте петли дверцы машинным маслом.

Теперь вам надо подняться на второй этаж и сбыть с рук старьевщику дохлую птицу. Вам дадут за нее аж целых 50 центов, как раз хватит на покупку змеи в зоомагазине. Попросите продавца упаковать вашу покупку, пока он будет занят упаковкой змеи, соприте с прилавка ключ.

Он подойдет к клетке с попугаем в конце зоомагазина. Выпустив попугая, вы сможете взять еще один кусок билета.

Теперь вам необходимо найти на втором этаже кабинет военного. Напугав его до полусмерти с помощью змеи, вы получите в свое распоряжение папку с секретными документами, еще один кусок билета и бомбу.

Теперь можно вернуться домой за очередным паролем – **LesrK BjKES 19nWb**.

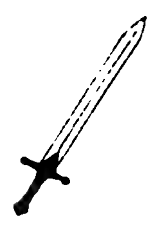
А теперь можно наведаться в школу. В кабинете географии вы найдете жвачку, она очень пригодится вам чуть позднее. Далее идите в кабинет химии. Две колбы на столе вызывают вполне оправданный вопрос – а что случится, если их смешать (увы, смешивать их не придется)? Но все не так просто, как кажется – химик бдителен. Чтобы отвлечь его, испортите воздух в помещении (клавиша B), когда химик покраснеет, хватайте колбы и бегите в кабинет директора. К голове директора прилип очередной кусок билета, дайте ему понюхать раствор и можете смело брать свою добычу.

Теперь вернитесь домой и с помощью удочки и куска жвачки (удочку вы найдете во дворе в сарае на Street, а жвачка у вас уже есть) вы можете выловить еще один кусок билета, просто швыряя удочку за окно (помимо куска билета, а также прочих полезных и не очень предметов вы можете выуживать полицейских, прохожих и бандитов, кроме того, вы сможете найти кошку).

Теперь, когда вы нашли еще несколько кусков билета, можете записать очередной пароль – **WBKp- dRHli hfXYO**.

Теперь можно отправиться немного поработать. Где могут заработать на карманные расходы два американских тинейджера? Правильно, в закусочной **Burger World**. Перед тем как идти на кухню, вам необходимо запастись продуктами, а сделать это можно на помойке. Несвежий гамбургер можно не брать, а вот дохлая крыса и трубка станут основными компонентами блюда.





При входе на кухню вас встречает кодовый замок, но код прост до безобразия – **BUTTHEAD** (наверное, вы и сами догадались). Рецепт блюда, которое нужно изготовить, не отличается особой сложностью: в кипящее масло кидается картофель, а вслед за ним крыса. Все, блюдо готово, можно подавать изголодавшемуся клиенту. Клиенту, разумеется, станет ээ, как бы это помягче выразиться, в общем, не очень хорошо. Зато у вас окажется еще один кусочек билета.

Затем вам придется вернуться на помойку и слопать тухлый гамбургер. Результат закономерен – острое пищевое отравление. Бивис и Батхед неуклонно теряют здоровье, и пока они не окочурились, пора отправляться в больницу. Только, уходя с помойки, не забудьте прихватить наушники.

В больнице наших друзей накормят лекарствами. А они в благодарность за исцеление сопрут ножницы (вернее, сопрете вы – это единственный предмет, которым можно поживиться в кабинете врача).

Выйдя в коридор, вы увидите толстого мужика, который сгоняет вес при помощи тренажера – беговой дорожки. Толстяк не прочь с вами посоревноваться, поэтому смело садитесь на велосипед. Управлять велосипедом довольно легко – это вам не **Road Rash**. Безумные гонки кончатся тем, что толстяк скатится с лестницы в конце коридора, а у вас окажется еще один фрагмент билета.

Из больницы вам придется отправиться в супермаркет, к уже знакомому старьевщику, который охотно купит у вас наушники за два доллара восемьдесят центов.

Теперь можете вернуться домой и взять бомбу и фотоаппарат. А теперь отправляйтесь в кинотеатр для водителей. Попав на стоянку, идите в закусочную и используйте бомбу, чтобы устроить небольшой потоп. Теперь бегите в самый дальний угол автостоянки, сделайте снимок непристойно трясущейся машины. Из машины незамедлительно выскочит толстая баба и погонится за нашими героями. Убегайте от нее так, чтобы пятки сверкали. Когда вы добежите до закусочной, преследовательница поскользнется и у вас в руках окажется **самый последний кусок билета.**

Но это еще не все, вы ведь еще не были на концерте любимой группы. Прежде чем отправиться туда, загляните домой и запишите пароль – **J5hwG SncC0 59Jw**.

Попав на концерт, вы можете пойти через обычный вход по билетам как все нормальные люди. Но не забывайте, что Бивис и Батхед, люди, скажем так, не совсем нормальные. Так что идите через черный ход – ваша цель прорваться за кулисы. Небольшой помехой для вас может стать злобная собака, но ее можно нейтрализовать при помощи кошки. А с охраной вам поможет справиться верный автомат.



Но вот на пути встал сам начальник охраны. Что делать? Разумное использование ножниц, и беднягу завалило мешками с песком. Все – путь на сцену свободен. Во время финальной заставки вы можете управлять вашими героями и заставлять их шлепаться на пол.

DESERT STRIKE

УДАР В ПУСТЫНЕ

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Боевик
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

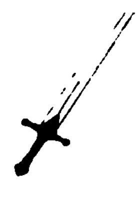
Посреди раскаленных ближневосточных пустынь коварный диктатор готовится развязать Третью (и последнюю) мировую войну. Цивилизованное человечество в панике, оно ничего не может поделать. Вся надежда только на вас — пилота боевого вертолета, супергероя, которому в одиночку предстоит выполнить совершенно невыполнимые задания. Эта игра открывает серию культовых «вертолетных» игр.

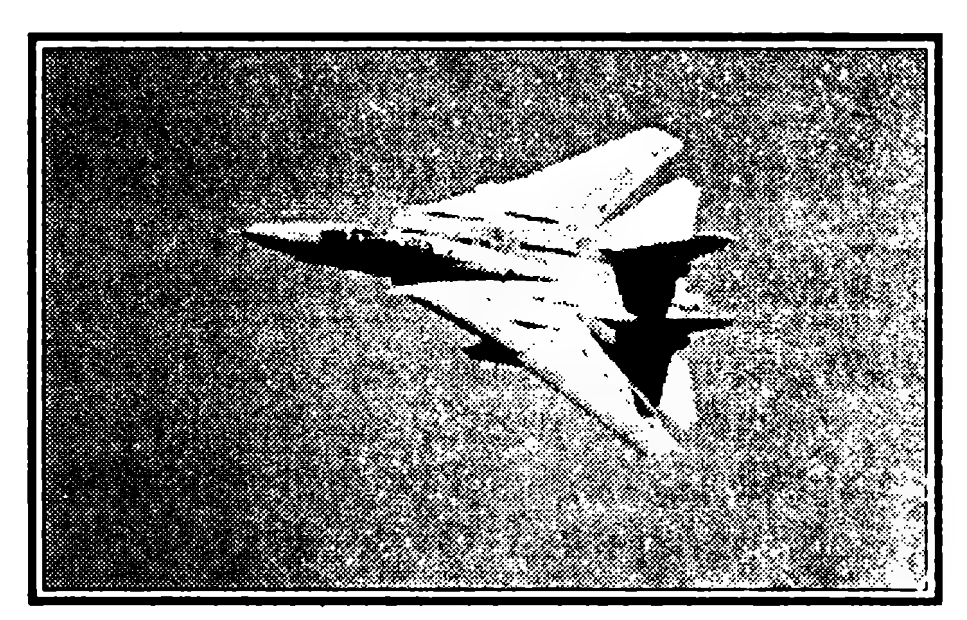
Предыстория



Надеюсь, в вашей памяти еще свежа небольшая разборка между американцами и Саддамом Хуссейном, разгоревшаяся зимой 91 года, — так называемая «Буря в пустыне». Войска Ирака, не встречая практически никакого сопротивления, заняли Кувейт с его богатыми нефтяными месторождениями. Этот факт, конечно, не мог не встревожить так называемое прогрессивное человечество. Прогрессивному человечеству очень нужна нефть. Но вместо того, чтобы назвать вещи своими именами и честно сказать про банальные экономические интересы, страны Запада, как всегда, подняли крик о «попранных правах человека», используя стандартный набор пропагандистской бредятины (не остались в стороне и отечественные средства массовой информации — в «Комсомольской правде», например, появилась красочная статья про любимое развлечение Саддама — растворение в бассейне с кислотой местных диссидентов). Попранные права человека необходимо защищать силой оружия, и к берегам Персидского залива устремилась огромная армия американцев и их союзников. Уничтожение иракской системы ПВО и сети аэродромов, массированные бомбардировки военных объектов и прилегающих к ним жилых кварталов обеспечили успех операции — кувейтская нефть была спасена. Вполне обоснованно опасаясь второго Вьетнама, американцы ограничились захватом Кувейта и не стали вторгаться на территорию Ирака. Война закончилась в рекордно короткие сроки.

Естественно, такое событие, как «Буря в пустыне», не могло не привлечь внимания создателей компьютерных игр. И их вполне можно понять — холодная война с Советским Союзом закончилась победой Америки, воевать вроде как не с кем, где же еще искать врагов, кроме как не на Ближнем Востоке. Одной из самых популярных игр, посвященных этой тематике, стал **Desert Strike** – своеобразная смесь авиационного симулятора и «шутера» (авиационной стреляки). Эта игра стала одним из суперхитов на **Amiga**, **Sega** и **SNES** и, конечно, подобно многим «амижным» и телеприставочным суперхитам.





Из красочной заставочки мы узнаем, что в одной из стран на берегах Средиземного моря правит коварный и жестокий диктатор Килбала (о том, кто послужил его прототипом, догадаться несложно). Заветная мечта Килбалы — уничтожение Западного мира. Как легко догадаться, Килбала прилагает максимум усилий для того, чтобы мечты стали реальностью — состоящие у него на службе безумные ученые неустанно трудятся над созданием химического и атомного оружия, посреди пустыни притаились пусковые шахты баллистических ракет. Еще немного, и весь этот разрушительный потенциал будет приведен в действие — начнется Третья Мировая война. Попытки вразумить Килбалу с использованием цивилизованных дипломатических средств заранее обречены на провал. Послать армию в Персидский залив? Она еще не успеет доплыть до места дислокации, а баллистические ракеты уже устремятся к городам Европы и Америки. Нанесение упреждающего ядерного удара невозможно все по тем же причинам.

Деликатное положение, не правда ли? И президент Соединенных Штатов Америки находит единственно правильное решение — поручает лично вам разобраться с Килбалой, его вооруженными силами и военно-промышленным комплексом. **Desert Strike** переносит вас в раскаленные аравийские пески. Вам придется взять на себя управление боевым вертолетом, лететь над барханами, оставляя за собой руины военных заводов, электростанций, казарм, оплавленные остовы военной техники, не говоря уж о бесчисленных трупах солдат, искать в этом океане песка американских солдат и заблудившихся секретных агентов, освобождать военнопленных. Не говоря уж о том, что вам придется брать в плен вражеских офицеров, безумных ученых, создающих химическое оружие (плененные безумные ученые будут создавать оружие массового уничтожения не для ближневосточного диктатора, а для армий цивилизованных стран).

Концепция игры имеет много элементов, присущих серьезным авиационным симуляторам — четкую последовательность миссий и жестко лимитированное количество горючего и боеприпасов — вы не должны просто лететь и крушить все, что окажется в пределах дальности выстрела. Нет, вы должны уничтожать только то, что приказано, и в строго определенной последовательности. Конечно, можно проявлять инициативу, но помните — убивая всех без разбора, вы почти наверняка завалите задание (если раньше на завалят вас ураганным огнем средств ПВО). К тому же, если вы не будете снимать пальца с клавиш, управляющих огнем, у вас очень быстро кончатся боеприпасы, и вы станете легкой добычей врага. Но вот по типу графики игра больше похожа на чисто аркадные стреляки — вы смотрите на бескрайние пустыни не из кабины своего вертолета, а со стороны — сверху и сбоку (изометрическая проекция).

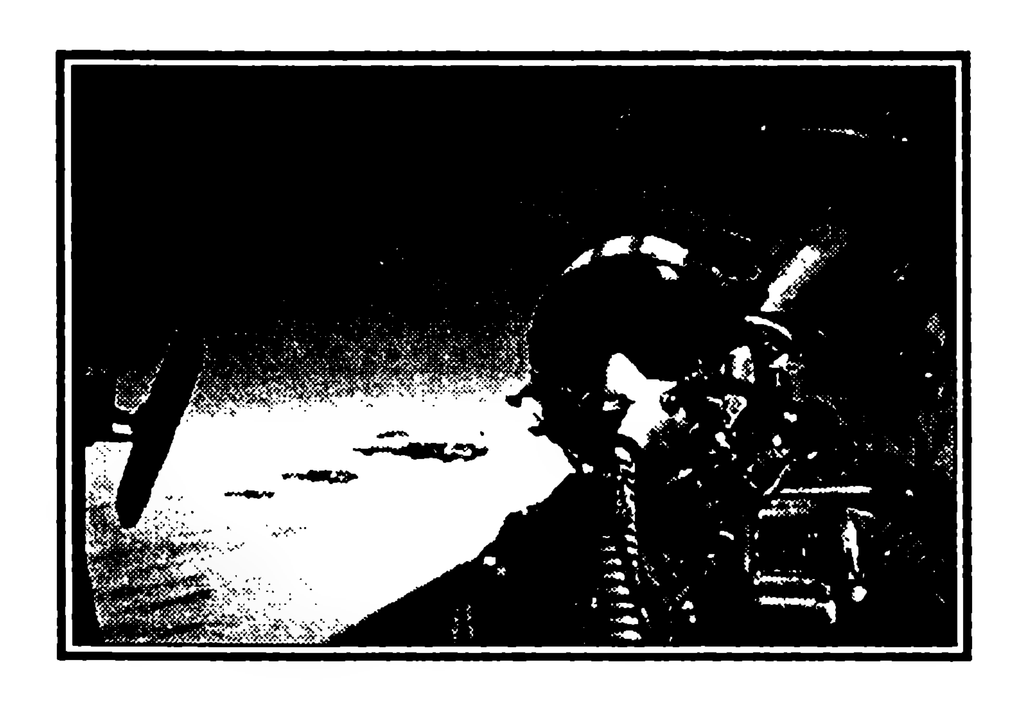
Вообще, самое важное в игре — научиться быстро и правильно маневрировать, полностью реализуя заложенный в вашей машине потенциал. Опытный пилот, освоив хитрые маневры, быстрые повороты и разные методы движения, получает в бою намного меньше повреждений. Хороший совет — постоянно двигайтесь, не зависайте на одном месте. Неподвижный вертолет гораздо проще подстрелить, нежели стремитель-



но передвигающийся. Вы готовы к спасению западной цивилизации? Ну что же, тогда вперед.

Main Menu (Главное меню)

Choose Your Co-Pilot



Управлять боевым вертолетом в одиночку — задача непростая даже для такого профессионала, как вы. Так что позаботьтесь о выборе напарника. От того, кто будет находиться в одной кабине с вами, зависит многое. Одни пилоты — великолепные стрелки, другие лучше управляются с лебедкой, поднимая с земли полезные грузы или отлавливая на земле солдат противника. Как легко догадаться, идеального напарника, который одинаково хорошо справлялся бы сразу со всеми задачами, вам не найти — у каждого есть свои слабые и сильные стороны.

Лейтенант Ксавлер Томас (X-Man) — за спиной этого пилота долгий срок службы в спецназе. Великолепно справляется с выуживанием с земли людей и полезных предметов. Основной недостаток — редкостный мазила. Меткость и кучность его стрельбы в скором времени заставят вас предположить, что он страдает косоглазием или еще каким-нибудь дефектом зрения.

Лейтенант Крис Тинмари (Австралийка) — обладает стальными нервами. В недалеком прошлом чемпион Австралии по конному спорту. Одинаково хорошо управляется и с лебедкой, и с пулеметом. Но «хорошо» — это еще не значит «идеально».

Лейтенант Карлос Вальдес (Джейк) — лучший напарник, какого только можно пожелать. Единственный недостаток заключается в том, что он числится в пропавших без вести — его вертолет был сбит над пустыней. Если спасете его, вам сразу бросится в глаза то, как возросла точность огня бортового оружия.

Лейтенант Дэйв Эрик (Мистер Д) — пилот, не ведающий страха, страдает хроническим отсутствием инстинкта самосохранения. В горячке боя часто впадает в состояние неконтролируемой ярости и открывает огонь во всех направлениях (причем совсем не обязательно по противнику). С лебедкой обращается тоже слишком эмоционально и вполне может ее заклинить.

Лейтенант Кейт Майклс (Охотник) — превосходный стрелок. Стрелять научился еще в раннем детстве — ведь он рос на ранчо своего отца, известного конгрессмена.

Configure Game Options (Настроечное меню)

Define Keys — расставьте значения управляющих клавиш клавиатуры.

Left, Right, Up, Down — клавиши, управляющие движением, соответственно влево, вправо, вперед и назад — по умолчанию стоят стрелки.

Jink — возможность двигаться боком — смещаться вправо или влево, уклоняясь от вражеского огня. По умолчанию стоит левый **Ctrl** (не забывайте помимо этой клавиши нажимать на клавиши «Влево» или «Вправо»).

Gun — огонь из крупнокалиберного пулемета. По умолчанию стоит С. Пулемет, конечно, не обладает большой разрушительной силой, но обладает таким достоинством, как огромный боекомплект. Так что на эту клавишу вам придется нажимать очень часто.

Hydra — огонь ракетами «Гидра». По умолчанию стоит X. Убойная сила этих ракет также оставляет желать лучшего, но зато, опять-таки, их очень много. На территории, куда выпадают осадки из этих ракет, лучше не находиться.

Hellfire — огонь ракетами «Хелфайр» (Адское пламя). По умолчанию стоит Z. Название этого вида боеприпасов говорит само за себя. Как можно реже нажимайте на эту клавишу. «Адского пламени» в вашем распоряжении не так много, но малое количество с лихвой компенсируется качеством.

Calibrite Joystick — если вы решили играть при помощи джойстика, не забудьте заглянуть в этот пункт меню и сделать так, чтобы ваш джойстик адекватно реагировал на ваши команды.

Sound Card — хотите наслаждаться симфонией из выстрелов, взрывов и шума вращающихся винтов? Не забудьте установить в этом пункте меню название вашей звуковой карты. Возиться с **IRQ** и **DMA** вам не придется, машина сама определит все, что ей нужно.

Screen Size — размер экрана. Экран в игре может быть либо полным **(Full)**, либо маленьким **(Small)**. Игра не предъявляет завышенных требований к вашему компьютеру. Но если вы играете на 386 с маленьким экраном, скорость игры заметно возрастет.

Return To Main Menu — если вы настроили все вышеперечисленные параметры, вернитесь в главное меню.

Choose Control Method — выберите, при помощи чего именно вы будете управлять игрой — при помощи клавиатуры **(Keyboard)** или джойстика **(Joystick)**.

Enter Password — не хотите начинать все сначала, введите пароль нужного вам уровня.

Start Campaign — приступить к выполнению вашего боевого задания.

Режим Карты

Итак, вы взлетели с палубы фрегата и устремились к берегу. Перед вами встает закономерный вопрос: «Что делать? — куда лететь, в кого стрелять?». На игровом экране вы видите только свой вертолет, пески, взрывающуюся технику противника, рушащиеся здания, умирающих врагов. Никакой информации ни о состоянии вашего вертолета, ни о ваших боевых заданиях вы здесь не почерпнете. Для того чтобы узнать, как обстоят у вас дела, где вы находитесь, и куда именно вам лететь, нажмите **F1**, и вы перейдете в режим карты.



Большую часть экрана занимает непосредственно карта, из нее вы можете узнать собственное местонахождение, а также наиболее интересующего вас объекта и тех или иных видов врагов. Надпись над картой означает название объекта, расположение которого в данный момент находится на ней. При помощи стрелок «Влево» и «Вправо» вы сможете посмотреть расположение практически всех интересующих вас объектов.

Верхнюю часть экрана занимает информация о состоянии вашего боезапаса:

Hellfire (Ракеты «Адское пламя») — в начале игры 8 штук.

Hydras (Ракеты «Гидра») — в начале игры 38 штук.

Gun (патроны к пулемету) — в начале игры 1178 патронов (авиационные пулеметы отличаются очень высокой скорострельностью и очень быстро расходуют боекомплект, но пулемет в этой игре стреляет, никуда не торопясь, так что патронов хватит надолго).

В правой части экрана находится информация о техническом состоянии вашего вертолета.

Fuel — горючее (в начале игры 100 условных единиц). Что это такое, и для чего это нужно, надеюсь, объяснять не надо. Горючее не кончается, когда вы летите около фрегата (в приставочных версиях оно вообще не кончалось над морем). Если горючее кончилось, вам предстоит полюбоваться живописным зрелищем падающего на раскаленные пески и взрывающегося вертолета.

Armor — броня (в начале игры 600 условных единиц). Аналог здоровья персонажа в других аркадных играх. Когда этот параметр станет равен нулю, вам опять-таки придется смотреть на живописный взрыв.

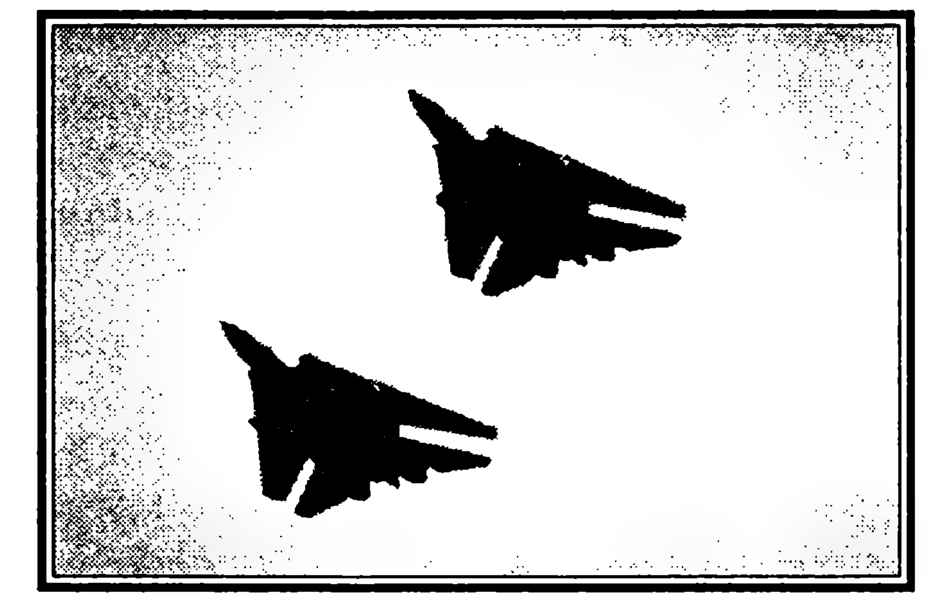
Load — количество пассажиров на борту — подобранных американских солдат, освобожденных военнопленных и политзаключенных, взятых в плен врагов и т. п. Всего на борт влезает не больше 6 человек. За каждого пассажира, высаженного на вашей базе, дается 100 единиц брони.

Lives — количество жизней (в начале игры их три). С каждой новой смертью все параметры вашего вертолета (броня, горючее, боекомплект) восстанавливаются до максимальных значений, а вот количество пассажиров остается прежним — они благополучно переживают падение вертолета с последующим взрывом.

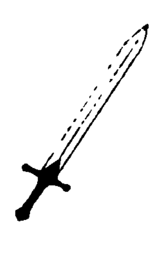
В левой части экрана находятся две очень полезных клавиши, с помощью которых вы сможете почерпнуть массу дополнительной информации.

F2 — Mission — при помощи этой клавиши вы сможете узнать многое о внешнем виде и назначении того или иного объекта — военных заводов, радаров, техники и т. п. Вместо карты появляется изображение того, что вас интересует, и небольшое пояснение о том, что это такое и с чем его едят. Например, если вам показывают военный завод, вам популярно объяснят, что он выпускает и почему его уничтожение является благом для всего цивилизованного сообщества.

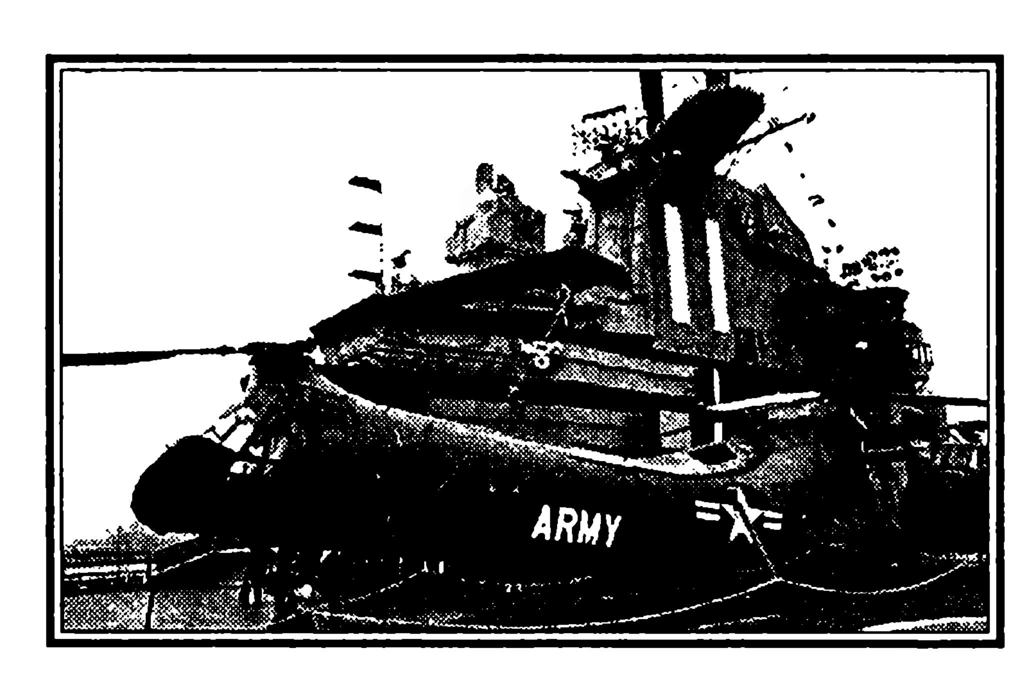
F3 — Status — информация о выполнении боевых заданий. Если какой-то стратегически важный объект по каким-то причинам до сих пор не разрушен, то напротив его названия стоит багровая надпись **Active** (действующий), и вы должны приложить максимум усилий для того, чтобы надпись сменились на **Destroyed** (разрушен). Если секретный агент или группа военнопленных до сих пор не найдены, то напротив них стоит надпись **Lost** (Потеряны).



В нижней части экрана вы увидите слово **Score**, рядом с которым расположено число, стремительно растущее по мере выполнения вами боевых заданий. Это очки, они начисля-



ются за каждого уничтоженного врага, за каждое ликвидированное здание и боевую машину. Практического значения очки не имеют, просто льстят вашему самолюбию, вот и все.



Помимо объектов боевых заданий (разумеется, на разных уровнях объекты разные) и техники врага (состав которой тоже меняется от уровня к уровню), на карте вы всегда можете найти расположение сверхполезных предметов.

Fuel Drums — бочки с топливом (восстанавливают запас горючего до максимума).

Ammo Crates — ящики с боеприпасами (восстанавливают до максимума боезапас).

Расположение других жизненно важных в самом прямом смысле слова предметов — жизней (коробка с нарисованным на ней крестом) и брони (стальной ящик) на карте не указывается, вам придется искать их самостоятельно (вообще с броней довольно забавная ситуация — представьте, как прямо в полете экипаж вертолета меняет поврежденные листы брони).

Landing Zone — предметом не является. Просто посадочная площадка, охраняемая американскими солдатами. Легко узнаваема по наличию американского флага. Именно сюда вам придется свозить подобранных в ходе операции людей. Здесь в начале каждого уровня, как правило, лежат полезные предметы. Уничтожать посадочную площадку крайне не рекомендуется. Если вы ограничитесь уничтожением флагштока со звездно-полосатым флагом, дело закончится появлением надписи **US Flag Destroyed** (Уничтожен флаг США), а в конце миссии с вас снимут кучу очков. Но если вы уничтожите солдат и технику, охраняющих посадочную площадку, можете смело выходить из игры — на экране появится надпись **Return to Frigate** ! (Возвращайся на фрегат! Немедленно! ...!). Ну, а на фрегате вашему герою, несомненно, устроят теплую встречу.

MIA — американские солдаты, числящиеся пропавшими без вести (но компьютер почему-то знает, где эти пропавшие без вести находятся). Спасать их далеко не обязательно, но, во-первых, жалко ведь этих парней, умирающих от голода и жажды, окруженных раскаленными песками и злобными врагами. А во-вторых, даже если вам абсолютно не свойственна жалость и прочие эмоции, не забудьте, что за каждого человека дается сто единиц брони, да и к тому же любой из спасенных может оказаться тем самым потерянным пилотом. Если вы по ошибке или из чувства жалости уничтожите кого-нибудь из этих бедолаг, ничего страшного не произойдет — появится надпись о том, что уничтожили своего **(Frendly Troopeh Destroyed)**, а по завершении задания с вас снимут солидное число очков.

Поиск предметов и людей

Если предмет или человек спокойно лежит или (в случае с людьми) слоняется взад-вперед, на открытой местности ваша задача просто состоит в том, чтобы подлететь к тому, что вы хотите подобрать, и вертолет (а вернее, ваш напарник) сам выпустит или лебедку, которой подцепит предмет, или лестницу, за которую ухватится человек. Если



человек является врагом, то за ним спустится ваш второй пилот и пленит его, насильно затащив на борт вертолета.

Если предмет или человек находятся внутри зданий, вам не остается ничего другого, кроме как разрушить эти здания прицельным огнем. Лучшая тактика — крошить все здания подряд, во многих из них находятся предметы, не отмеченные на карте. Уничтожению могут быть подвергнуты и скалы, и даже песчаные барханы. Например, на втором уровне вы можете найти на месте уничтоженной скалы бочки с топливом (каким образом они туда попали?!).

Правда, время от времени на экране будет появляться загадочная, необъяснимая надпись **Civilian Building Destroyed** (уничтожено гражданское здание). За уничтожение гражданских зданий в конце уровня тоже снимаются очки. С каких это пор американцы стали печься о гражданских зданиях (особенно о жилых домах Хиросимы, Дрездена, Гамбурга, Ханоя и т. д. — список можно продолжать долго)?

Конечно, сначала возникает легкое недоумение, когда видишь благополучно пережившие разрывы «Гидр» и «Хелфайров» ящики со снарядами, валяющиеся посреди оплавленных воронок или остатков фундаментов. Но к подобным несообразностям быстро привыкаешь, тем более, что повторное попадание все-таки уничтожит полезные предметы, но вот способ освобождения военнопленных путем нанесения ракетных ударов не перестает удивлять до конца игры.

Очень часто на месте уничтоженных объектов появляются не только полезные предметы, но и вражеские солдаты со «стингерами», так что будьте предельно аккуратны — постарайтесь уничтожить врагов, не задев при этом полезные предметы.

Полное прохождение

Уровень 1. Air Superiority (Превосходство в воздухе)

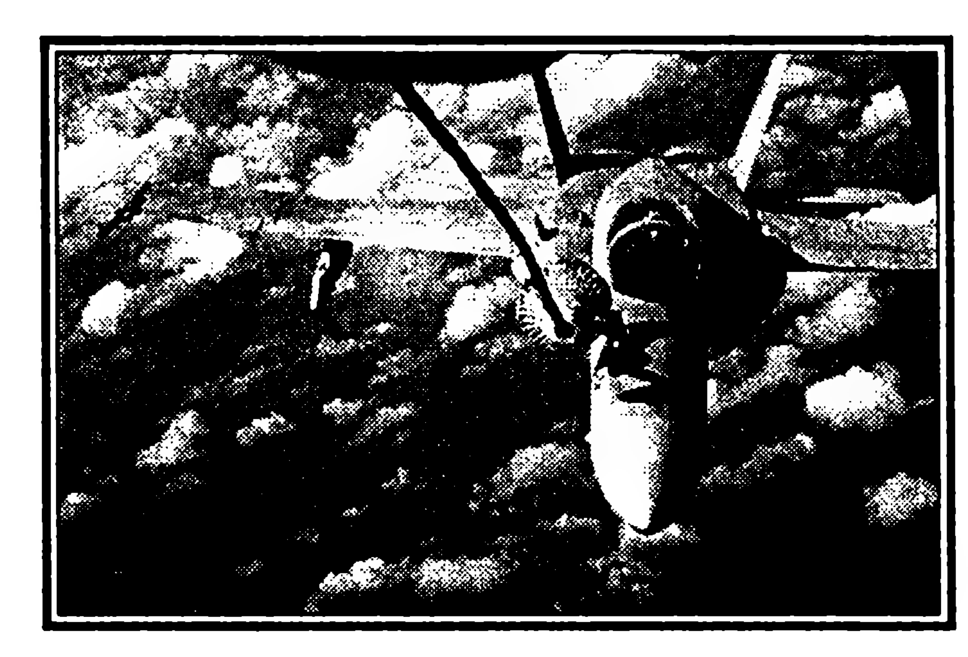
Как и в реальной операции, в Персидском заливе первоочередная задача — добиться превосходства в воздухе. Достичь этой цели довольно-таки просто — всего-то лишь надо уничтожить радары, аэродромы, командные центры и электростанцию. Задача, вполне достойная такого крутого пилота, как вы.

Вы взлетаете с палубы фрегата и устремляетесь к берегу. Вскоре на экране появляется надпись **Weapon Armed (Оружие активировано)** — вблизи фрегата оружие не действует, дабы у вас не было соблазна попытаться разнести его вдребезги. Вообще-то мы нашли способ обойти этот запрет, но, всадив в несчастный корабль весь боекомплект, убедились в его полной неуязвимости, а вот в приставочных версиях уничтожить фрегат все-таки можно. Но, может быть, вам повезет больше — для того, чтобы открыть огонь по фрегату, быстро подлетайте к границе, на которой выключается оружие, и выпускайте ракеты — они успеют долететь до фрегата. Из пулемета стрелять подобным образом сложновато, но при известной сноровке во фрегат можно всадить и весь боекомплект пулемета.

Теперь самое время перейти в режим карты и выяснить, что ждет вас на этих не слишком гостеприимных берегах. Но прежде чем говорить о ваших боевых миссиях, расскажем о врагах, охраняющих вражеские объекты.

M3VDA — легко бронированная зенитная самоходка. Вооружена скорострельной пушкой калибра 20 мм. В реальной жизни 20 мм пушки — страшное средство борьбы с





вертолетами, но в этой игре серьезную опасность представляет лишь перекрестный огонь нескольких таких броневиков. Бронирование — 100 условных единиц. Сила выстрела — 25 условных единиц. Легко уничтожаются даже из пулемета. Вы можете с помощью этих броневиков уничтожать здания, не расходуя боеприпасы. Если экипаж броневика видит вас, но вы находитесь за зданием, наличие здания ничуть не смутит экипаж самоходки — целясь в вас, они будут лупить по стенам. Подождите, пока броневик расправится с постройкой, а потом не спеша уничтожьте его ракетами.

Rapier SAN — Стационарные пусковые установки зенитных ракет. Представляют куда более серьезную угрозу. Но и ваш вертолет также представляет серьезную угрозу для них — пусковая установка неподвижна и долго перезаряжается. Бронирование — 75 условных единиц.

Сила выстрела — 100 условных единиц.

AAA — обыкновенная зенитка. Очень опасна из-за своей скорострельности. Если у вас мало ракет, в сектор, простреливаемый такой вот зениткой, лучше не залетать. Бронирование — 100 условных единиц.

Сила выстрела — 20 условных единиц.

Кроме того, вам будут попадаться еще и пехотинцы, вооруженные крупнокалиберными пулеметами и «стингерами». Этих пехотинцев остается только пожалеть, хотя толпа этих ребят и может создать для вас серьезные проблемы.

Теперь самое время перейти к боевым миссиям.

Radar Sites — радары дальнего обнаружения. Стоят почти у самого берега, слабо защищены и представляют собой легкую добычу. Уничтожить их в первую очередь необходимо еще и потому, что ваш вертолет прекрасно виден на этих радарах (хотя низко летящий вертолет очень сложно засечь такими вот дальними радарами). После того, как вами уничтожены два радара, приступайте к выполнению следующего этапа задания.

Power Station — электростанция. Вырабатывает ток для аэропортов и командных пунктов. Охраняется целой толпой солдат со «стингерами». Чтобы избежать перекрестного заградительного огня, лучше всего залететь с незащищенной стороны. Электростанцию (при условии, что вам не мешают ее защитники) можно уничтожить и пулеметным огнем, но в этом случае стрелять придется долго, т. к. пулемет не вполне предназначен для уничтожения толстых бетонных стен (обратите внимание на сохранившие горизонтальное положение высоковольтные провода, оставшиеся после уничтожения электростанции).

Airfields — аэродромы. Неплохо охраняются зенитками и ракетными установками. Но уничтожить зенитчиков не так уж и сложно — главное, маневрируйте, стараясь не угодить под перекрестный огонь. Ну, а затем вам придется истратить изрядное количество боеприпасов, уничтожая на аэродромах все, что поддается уничтожению — ангары, самолеты, диспетчерские вышки. На месте некоторых уничтоженных построек



будут оставаться «стингерщики» — так что будьте внимательны. Подлежащих уничтожению аэродромов два, но расположены они недалеко друг от друга.

Command Centre — командные центры, координирующие действия ПВО. Хорошо охраняются, да и к тому же их строили явно с учетом предполагаемых бомбардировок американской авиации. Уничтожением этих зданий ваша задача не исчерпывается — вам необходимо еще и пленить хотя бы одного из вражеских офицеров. Пленник расскажет вам о местонахождении секретного агента, располагающего информацией о состоянии ядерного потенциала диктатора. Так что не спешите убивать всех, кто выскакивает из руин командных центров. Но командных центров два, один вы можете уничтожить вместе с персоналом, но при ликвидации второго будьте более аккуратны. Пока вы не располагаете информацией о потерянном агенте, вы не сможете отыскать его расположение, но как только пленник пойман и раскололся — необходимая точка сразу же появляется на карте.

Secret Intelligence Agent — секретный агент. Агент прячется в бункере, замаскированном под обыкновенный дом. Найти этот бункер вы можете и случайным образом, круша все постройки подряд. Но пока вы не выполнили четвертый пункт задания, никакого агента вы не увидите, просто будете заранее знать, где он находится. Конечно, такую ценную вещь как секретный агент никто вам добровольно не отдаст. Будьте готовы к серьезному сопротивлению. Главное — под горячую руку не пристрелите самого агента, который вылезет из бункера, когда на поверхности станет поспокойнее.

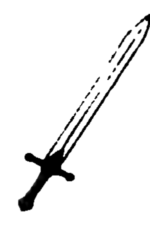
Если агент пал от вашей руки — задание провалено, самое время возвращаться на фрегат, получать нагоняй от начальства. Ну, а если агент благополучно оказался на борту целым и невредимым, вам тоже придется возвращаться на фрегат, но уже победителем.

Уровень 2. SCUD Buster (Охота за СКАД'ами)

Пароль: CMM3YMMP

Убедившись, что вы вполне соответствуете своей репутации непревзойденного пилота, начальство поручает вам более серьезные задания. Секретный агент сообщил вашему командованию о местонахождении пусковых шахт баллистических ракет, фабрик по производству химического оружия. Теперь ваша задача — стереть все это с лица земли. Кроме того, вам предстоит побеспокоиться о мобильных пусковых комплексах ракет малой дальности СКАД, выпускавшихся в Советском Союзе в далекие 60-е годы. После того, как они были сняты с вооружения и заменены более совершенными ракетами, их стали продавать в страны третьего мира. Именно с такими ракетами, представлявшими собой позавчерашний день отечественной ракетной техники, успешно боролись американские противоракетные комплексы «Пэтриот» во время «Бури в пустыне». Но создатели игры не рассчитывают на хваленые «Пэтриоты», они делают ставку на вас.

Если вы думаете, что ваша задача на этом уровне заключается лишь в уничтожении ракетно-ядерно-химического потенциала Килбалы, вы глубоко заблуждаетесь. Ваша задача — спасти местных диссидентов, предателей национальных интересов своей страны, по каким-то причинам не убитых, а заточенных Килбалой в тюрьмы. Ну, а в самом конце уровня вам предстоит еще и уничтожить великолепно охраняемый концлагерь,



куда заточены американские военнопленные (уничтожив бараки, вы их освободите, и вам останется только их подобрать).

Но вначале, как всегда, о новых разновидностях вражеской техники, которые добавятся к уже известным.

ZSU — эта аббревиатура расшифровывается как «Зенитная Самоходная Установка». Очевидно, перед вами советская зенитная самоходка «Шилка», принятая на вооружение в 60-е годы и до сих пор остающаяся весьма эффективным средством борьбы со всем, что имеет наглость летать в пределах досягаемости огня этой машины — будь то истребитель, пассажирский лайнер или боевой вертолет. По своим характеристикам она ничуть не уступает современным западным зенитным комплексам. «Шилку» превосходят только более поздние советские зенитные самоходки «Тор», вообще не имеющие аналогов в мире.

Эффективные радары, ракеты класса «Земля-воздух», счетверенные стволы 20 мм пушек, способные выпускать в воздух несколько килограммов стали и взрывчатки в секунду, делают «Шилку» непревзойденным убийцей вертолетов — массированный огонь по низко летящему вертолету оставит от него лишь оплавленные винты.

Создатели игры слегка недооценивают технику советского производства, но при всей недооценке соперник перед вами страшный, не жалейте на него «Хэлфайры». Ну, а если эти ракеты у вас кончились, самым благоразумным будет смыться подальше и поискать боеприпасы. Если вы начнете планомерно охотиться за ЗСУ и уничтожите их все, не радуйтесь раньше времени — приедут новые. Остальные виды вражеской техники вы уже видели и научились с ними бороться...

Итак, что же вам предстоит уничтожать на этом уровне?

Radar Sites. Снова радары. Если вы не уничтожите их, вам не будет покоя от вражеских броневиков и «Шилок». Охраняются радары почти так же, как и на первом уровне (при условии, что на помощь зенитчикам не подъехали ЗСУ, а они подъедут обязательно, если вы будете долго возиться).

Jail Break. Дословно этот пункт задания переводится как «расколоть тюрьму». Действительно, вам придется колоть тюрьмы как орехи, чтобы выпустить на волю политических узников. Тюрьмы неплохо охраняются, в том числе и «стингерщиками», расположившимися на крыше. В горячке боя вполне можно уничтожить парочку узников (в конце концов, таких ресурсов, как «борцы за права человека», полным- полно в каждой стране), за это вам, как всегда, снимут очки, но поголовное уничтожение политзаключенных не рекомендуется. Во-первых, не так поймет мировое сообщество, а во-вторых, уровень придется проходить заново.

Power Station. Еще одна электростанция, на этот раз обеспечивающая электроэнергией завод по выпуску химического оружия. Проходя первый уровень, вы уже выработали тактику борьбы с электростанциями, так что примените ее на практике еще раз.

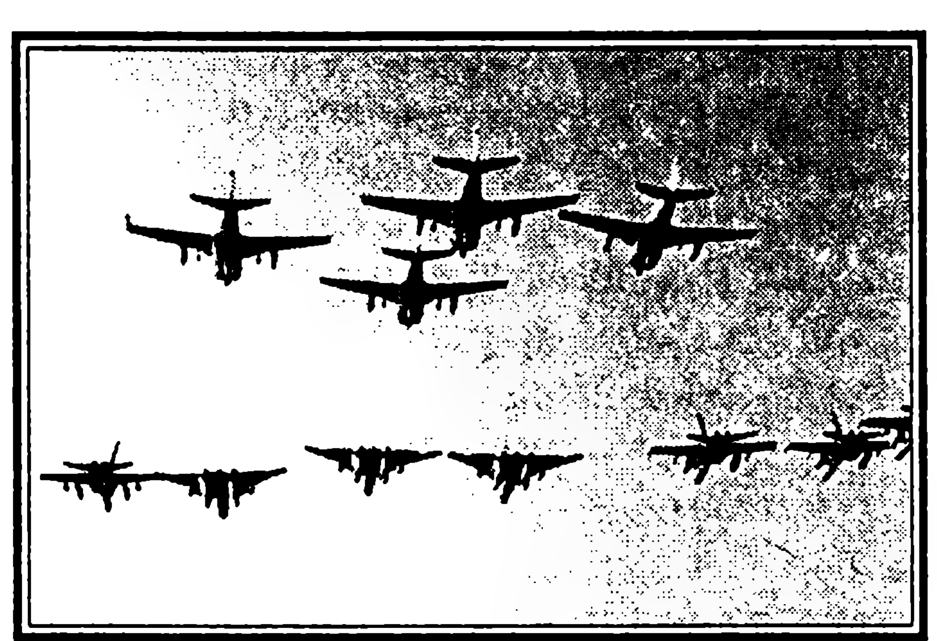
Chemical Weapon Plant. Фабрика по выпуску химического оружия и прилегающие к ней склады готовой продукции. Неплохо охраняются. На подмогу защитникам в любой момент могут подоспеть «Шилки», так что спешите и не задумывайтесь о том, как скажется на экологической обстановке прилегающих районов уничтожение этих складов и фабрики. И не забудьте пленить вражеских ученых (они находятся в маленьких уютных лабораториях, которые легко узнать по расположенным рядом вражеским флагам). Каждый из пленников расскажет вам о местонахождении одного из СКАД'ов.



SCUD — вам предстоит вплотную заняться уничтожением мобильных ракетных комплексов СКАД. Как мы вам уже говорили, об их местонахождении вам могут рассказать плененные вражеские научные работники. Для того, чтобы успешно вернуться на фрегат, вам предстоит уничтожить как минимум пять СКАД'ов.

Вообще-то ракетных комплексов чуть больше, чем пять. Но уничтожать остальные совсем не обязательно — пусть себе запускают ракеты малой дальности. Вам-то какое дело.

Уровень 3



Пароль: CMN-BMMMZ

Как легко догадаться, такого понятия, как дипломатическая неприкосновенность, для Килбалы не существует. Инспекторы ООН, приехавшие оценить достоверность информации о наличии у ближневосточного диктатора ядерного оружия, сотрудники американского посольства — все они стали жертвами террора. Вам предстоит к тому же пленить чиновников вражеского Министерства Иностранных Дел. Как только вы разберетесь со всеми этими дипломатическими проблемами, у вас будет точная информация о ядерном потенциале диктатора. И вы сможете избавить мир от угрозы Третьей Мировой войны.

Но прежде чем приступить к описанию вашего боевого задания, несколько слов о новых средствах борьбы с американскими вертолетами, появившимися у противника.

M48 — мобильная пусковая установка для зенитных ракет. Очень серьезный противник — по эффективности может сравниться с **RAPIER SAN**, но только, в отличие от этой стационарной установки, может довольно быстро передвигаться. Бороться с M48 нужно в точности так же, как и с ЗСУ — при встрече с ними маневрировать, уклоняясь от ракет, и как можно скорее стараться достать эту самоходку «Хелфайром». Бронирование — 200 единиц. Сила выстрела — 100.

UN Inspectors. Вам предстоит спасти излишне любопытных инспекторов ООН, которые имели неосторожность прилететь в гости к Килбале и поинтересоваться, как у него обстоят дела с производством ядерного оружия. Лучшего способа нажить на свою голову врагов и не придумать. Вам предстоит выручить этих любителей совать свой нос в чужие дела.

Автобус с инспекторами окружен плотным кольцом «стингерщиков» и зенитных самоходок. Ваша задача — ликвидировать это оцепление, не уничтожив при этом автобус и инспекторов. Отличить своих от чужих, как всегда, несложно — ООН'овцы не стреляют, а прыгают и размахивают руками. Как только враги уничтожены, берите спасенных инспекторов на борт и высаживайте их на ближайшей посадочной площадке.

Bioweapon. Следующая задача — разобраться с заводом по выпуску биологического оружия и с научными работниками, которые заняты его изысканием и производством. Бронирование завода не так уж и велико — 200 единиц, но зато он неплохо охраняется кольцом из ЗСУ и M48. Как только завод уничтожен, постарайтесь пленить спасающихся научных работников. Они поведают вам о местонахождении пусковых шахт

баллистических ракет ICBM. Как только расположение этих объектов перестало быть для вас тайной, смело летите их уничтожать.

Missile Silos. Отдавая себе полный отчет в том, что пусковые шахты уже обречены (ведь к ним приближается ваш вертолет), вражеское командование дает приказ о запуске баллистических ракет. Если ракеты ICBM взлетят, несколькими крупными городами на карте земного шара станет меньше. Вообще-то подготовка к запуску баллистической ракеты — дело долгое и кропотливое (этот процесс не сводится к простому нажатию на красную кнопку), но все равно спешите — можете и не успеть. И тогда придется возвращаться на фрегат. Бронирование пусковых шахт не столь уж велико — всего 200 единиц. Но зато они хорошо охраняются целыми стадами зенитных самоходок. Поэтому не жалейте «Хелфайров» и на сами шахты, и на их охрану.

Lost at Sea. Вам предстоит спасти двух пилотов с подбитого американского истребителя. Они плавают по Персидском заливу в небольшой надувной лодочке, а вокруг них, словно акулы, кружат вражеские катера. Эти катера являются серьезным противником — они способны открыть перекрестный огонь зенитными ракетами. Но вот бронирование этих катеров оставляет желать лучшего. Уничтожить их не составит большого труда, если действовать стремительно. Главное, как всегда, в горячке боя не уничтожить лодку с пилотами. Пилоты расскажут вам, что их сбили над яхтой высокопоставленного лица из ближайшего окружения Килбалы, и дадут вам точное местонахождение этой яхты.

Power Station. Вам предстоит уничтожить электростанцию, которая обеспечивает потребности в электроэнергии вражеского посольства (под вражеским посольством, судя по всему, подразумевается обыкновенное Министерство Иностранных дел). Электростанция имеет мощное бронирование — 400 условных единиц. Вы уже в совершенстве овладели искусством уничтожения электростанций, и никакие советы вам больше не понадобятся.

Madman Yacht. Теперь вам придется лететь к яхте высокопоставленного чиновника из администрации Килбалы (Вообще-то Madmen переводится как «безумец»). Может быть, он и безумец, но инстинкта самосохранения еще не утратил — в качестве живого щита для своей яхты он использует 12 мирных граждан, которых вам предстоит спасти. Яхта окружена катерами, к тому же она имеет хорошее (для яхты) бронирование — 100 единиц. Ваша задача — умудриться уничтожить яхту, не уничтожив при этом живой щит.

Enemy Ambassador. Теперь ваш путь лежит к вражескому министерству иностранных дел, чтобы захватить там чиновника (почему-то его называют «вражеский посол»), который расскажет вам, где удерживают задержанных сотрудников американского посольства. Для этого вам придется разрушить здание министерства (бронирование — 200 единиц) и поймать выскочившего из руин чиновника (поймать, а не уничтожить). Здание охраняется зенитными самоходками (слишком многочисленными, на наш взгляд).

Embassy Rescue. Спасение сотрудников посольства — задача не из легких. Автобус с сотрудниками посольства окружен плотным кольцом вражеских зенитных самоходок. Как только оцепление уничтожено, автобус начнет двигаться. Теперь ваша задача — сопровождать его. Водитель автобуса сам знает, куда ему ехать. Ну, а вы должны расчищать дорогу — если вы или уничтожите эту машину сами, или это сделают



враги, — можете смело начинать проходить уровень заново. Как только сотрудники посольства окажутся в безопасном месте — уровень пройден.

Уровень 4. Nuclear Storm (Ядерный шторм)

Пароль: CMBRNMMM5



Вы уже уничтожили мобильные пусковые установки ракет малой дальности и пусковые шахты баллистических ракет. Но не следует забывать и о еще одном носителе ядерного оружия — стратегических бомбардировщиках, а также о том, что Килбале есть что загрузить в бомболюки этих самолетов. До сих пор не уничтожены главные ядерные объекты — лаборатории ученых-ядерщиков, заводы, на которых собирают атомные бомбы. К тому же Килбале уже слегка поднадоело постоянное присутствие фрегата, с которого время от времени взлетает ваш вертолет, и брифинг, организованный с целью посвятить вас в детали операции, внезапно прерывается сообщением командира о том, что на фрегат наконец кто-то напал. Ваша первая задача — разобраться с вражескими вертолетами, кружащимися вокруг фрегата. Как и при всех столкновениях с сильными противниками, старайтесь с первой попытки попасть в них «Хелфайром». Мы, кстати, решили проверить, какую опасность представляют эти вертолеты для фрегата. Оказалось, что никакой. Если вы стремительно удалитесь от атакованного корабля, выполните все миссии и вернетесь назад, вы обнаружите целый и невредимый фрегат и все те же вертолеты, которые терпеливо ждут вашего возвращения. Но тем не менее с вертолетами все-таки лучше разобраться сходу — будет обидно, если вас собьют в двух шагах от фрегата, когда вы возвращаетесь с успешно выполненного задания. Ну, а теперь о самом задании. Выйдя в режим карты, вы с удивлением обнаружите, что в вашем распоряжении информация только о самой первой миссии, а вот все остальные неизвестны. Да, теперь миссии выдают строго поочередно — выполнили очередное задание, и только тогда узнаете, что делать дальше. Можно, конечно, просто летать над пустыней, круша все подряд. Но это все-таки далеко не лучший выход.

Oil fields. Среди огромных резервуаров с нефтью находится посадочная площадка, на которую вы должны высадить американских коммандос. Ну, а сами коммандос засели в бункере, затерянном в прибрежных дюнах. Наружу показываться они не спешат, что ничуть не удивительно, если учесть обилие разъезжающих среди нефтяных баков ЗСУ. Вы должны уничтожить все зенитные самоходки, тогда вы без особых проблем сможете, облетев побережье, найти бункер, из которого вылезли отважные коммандос. Вам не остается ничего другого, кроме как взять их на борт и отвезти на посадочную площадку (без коммандос на борту сесть на нее вы не сможете). И ни в коем случае не уничтожайте нефтяные резервуары — парочка уничтоженных резервуаров, и вам предложат вернуться на фрегат.

Oil Spils. Килбала ничуть не интересуется экологической обстановкой в Персидском заливе. Судьба обитателей моря ему абсолютно безразлична, и поэтому он ничуть

не стесняется сливать в прибрежные воды тысячи тонн нефти. Вы должны предотвратить экологическое бедствие. Летите вдоль берега и расстреливайте нефтепроводы, которые извергают из себя потоки нефти. К такому важному мероприятию, как загрязнение прибрежных вод, Килбала отнесся очень серьезно — нефтепроводы охраняются и катерами, и зенитными самоходками. Так что у вас, возможно, возникнут проблемы — главное, как всегда, не медлить. Подлетели, выпустили парочку «Хелфайров», вышли из зоны обстрела. Затем новый заход, и так до тех пор, пока уничтожать уже будет нечего.

Bomb Shelters. Вам снова придется позаботиться о мирных жителях, заблокированных войсками Килбалы в бомбоубежищах. Вы должны спасти как минимум 15 мирных жителей. Каждое бомбоубежище охраняется окопанными ЗСУ. Окопанное ЗСУ уничтожить сложнее, нежели не окопанное — вам предстоит уничтожить сначала песчаный бруствер (бронирование 200), а затем уж и саму самоходку. Как только ЗСУ уничтожены, можете приступать к спасению мирных жителей. Если вы надеетесь освободить их, обстреливая бомбоубежище, оставьте эти надежды — бомбоубежище затем и строили, чтобы оно могло выдержать бомбежку. Обстреливать надо не само убежище, а вход в него. Как только вход будет разрушен, наружу вылезут мирные жители. Берите их на борт и летите к ближайшей посадочной площадке, благо она расположена неподалеку от бомбоубежищ.

Bomb parts. Теперь вам придется заниматься уничтожением атомных бомб (по каким-то непонятным причинам их ликвидация и последующее изменение радиационной обстановки не считается создателями игры экологической катастрофой, в отличие от выброса нефти в залив). Сложность этой миссии заключается в том, что враг использует для транспортировки атомных бомб гражданские грузовички-мусоровозы. Внимательно приглядитесь к картинке, которую вы сможете увидеть в разделе **Mission**, — вам покажут, как выглядят и машины, обреченные на уничтожение, и те, что надо оставить в покое (на подлежащем уничтожению грузовичке находится надпись **Target** — мишень).

Вообще-то различить их просто: у мирного грузовичка в кузове мусор, у не совсем мирного — атомные бомбы. Но для того, чтобы это выяснить, нужно подлететь к нему сзади (кузов закрыт), и к тому же внимательно приглядеться. Будьте предельно бдительны — парочка уничтоженных мирных машин приведет к провалу задания.

Nuclear Weapon. Теперь вам предстоит заняться уничтожением завода по изготовлению атомных бомб. Задача не из простых — столь стратегически важный объект окружен плотным кольцом самых разнообразных средств ПВО. Как только завод будет ликвидирован, не забудьте пленить вражеского ученого. Он поделится с вами информацией о том, каким образом Килбала планирует доставить атомные бомбы адресатам. Оказывается, с помощью стратегического бомбардировщика. Но вот где он находится, ученый не знает (вы-то уже наверняка догадались — сложно не наткнуться на широкую взлетно-посадочную полосу; правда, самого бомбардировщика там еще нет). Точную информацию надо искать в другом месте, а именно — в Президентском Дворце.

Power Station. Еще одна несчастная электростанция обречена превратиться в руины. На этот раз очередь той, что обслуживает Президентский Дворец. На протяжении всей игры вы столь часто их уничтожали, что разнести вдребезги еще одну не составит для вас никакого труда.



President Palace. Теперь вам предстоит вплотную заняться уничтожением Президентского Дворца. Перед вами логово коварного диктатора. Ну, а какой же уважающий себя диктатор не позаботится об охране своего логова? С уничтожением сил противовоздушной обороны вам придется повозиться. Но тактикой борьбы с большими скоплениями зенитной техники вы уже овладели. Как только защитники дворца окажутся уничтожены, можно будет, никуда не торопясь, ликвидировать сам дворец и пленить диктатора. Тот, в свою очередь, расскажет вам о местонахождении стратегического бомбардировщика, которому он уже отдал приказ готовиться к вылету — напакостил напоследок.

Bomber. Вам теперь не остается ничего иного, кроме как лететь к взлетно- посадочной полосе, на которой наконец-то появился почти готовый к вылету тяжелый стратегический бомбардировщик. Вместе с бомбардировщиком возникли и многочисленные зенитные самоходки. Вы должны спешить — самолет вот-вот начнет разбег. Уничтожить зенитки — это еще часть проблемы; не так просто уничтожить и сам самолет. Бронирование этого летающего монстра — 3000 единиц (это не опечатка — три тысячи)! Сколько же он, интересно, весит, и как он вообще способен летать? Но и это еще не все — как только самолет будет уничтожен, вы должны взять в плен его пилота. Лишь после этого можете смело вернуться на фрегат и немного передохнуть перед следующим уровнем.

Уровень 5. Supergun (Сверхпушка)

Пароль: CMVBBMMMG

Плененного вами диктатора сменил генерал-ренегат. Он полон решимости, невзирая ни на что (и даже на ваш боевой вертолет), претворить в жизнь безумные планы Килбалы. Его последняя надежда — электромагнитные суперпушки, которые в обстановке сверхсекретности монтируют в прибрежных песках. Если вы еще не забыли школьный курс физики, вы легко можете представить принцип действия такой пушки — электромагнитное поле разгоняет снаряд до умопомрачительной скорости и вышвыривает его прямо в стратосферу. Летя по наклонной траектории, снаряд может преодолеть весьма приличное расстояние. Подобные пушки — не выдумка создателей игры. В газетах и журналах тех лет (например, в «Технике — Молодежи», часто попадались статьи об этом чудо-оружии.

Как и на предыдущем уровне, миссии даются вам поочередно. В начале уровня вам известна только первая миссия. А вот все остальные вам пока неизвестны. Среди врагов, которые будут мешать вам спокойно выполнять задание, появится еще одна мобильная пусковая установка для зенитных ракет — **Crotale**. Очень серьезный противник: бронирование — 250 единиц, сила выстрела — 150. Бороться с ними не так-то просто, до тех пор, пока вы не убедитесь, что бронирование у них распределяется неравномерно — очень плохо бронирована кормовая часть. Так что атакуйте их сзади, в противном случае вы так и не пройдете это уровень.



Spy. Вы должны найти раскрытого врагами шпиона-кочевника. Как и ранее освобождаемые вами шпионы, он находится в бункере среди прибрежных дюн. Бункер, естественно, хорошо охраняется. Вот вы уничтожили многочисленные зенитные самоходки, подняли шпиона на борт, и вас ждет небольшое разочарование — оказывается, этот парень ничего не знает, а все знает его брат, а он сейчас тоже находится в плену и конвоируется танковой колонной, которая едет на юго-запад. Делать нечего, придется лететь на юго-запад. Пленного шпиона и сопровождающую его колонну зенитных самоходок вы сможете найти около линии высоковольтных передач. Сложность миссии заключается теперь не столько в уничтожении самоходок, сколько в необходимости не зашибить в горячке боя шпиона. Шпион расскажет вам о местонахождении аэродрома, на котором стоят стратегические бомбардировщики.

Airfield. Как и на самом первом уровне, вам придется заняться уничтожением аэродромов. Только на этот раз они на порядок лучше охраняются, и стоят на них не истребители, а тяжелые стратегические бомбардировщики. Не забудьте взять в плен вражеских офицеров, они расскажут вам о том, как к месту сборки доставляются детали суперпушек.

Gun Part. Вам придется охотиться за деталями для суперпушек и методично уничтожать их. Сложность заключается в том, что для перевозки этих деталей враг использует гражданские грузовики, за рулем которых сидят гражданские же водители. Как легко догадаться — грузовики вместе с грузом следует уничтожить, а вот водителей взять на борт. Если хоть один из водителей погибнет, вам придется не солоно хлебавши возвращаться на фрегат. Водители освобождены, но точно сказать, куда они везли свой груз, не могут — очевидно, дорогу им указывали конвоиры, которые, по всей видимости, погибли при взрыве грузовиков. Так где же находятся эти суперпушки?

Bribe Official. Узнать точное расположение суперпушек просто — нужно всего- то навсего подкупить коррумпированного чиновника. Как же это сделать? Да очень просто — разнести вдребезги одно из правительственных зданий, поймать выскочившего из него чиновника и уже на борту вертолета подкупить (специально для таких случаев пилоты американских вертолетов берут с собой целые чемоданы с баксами). Точное местоположение нужного здания вам не указывают — ограничиваются лишь крайне расплывчатым указанием относительно того, что он находится на окраине города. Так что искать это строение придется методом тыка — круша все подряд. Но вот наконец чиновник поднят на борт и успешно подкуплен. Теперь самое время приступить к выполнению следующей миссии.

Supergun Site — суперпушки терпеливо ждут, когда вы обрушите на них испепеляющий шквал огня. Эти монстроидальные орудия окружены кольцом гор, вне и внутри которого находятся целые зенитные батареи и чуть ли не дивизии зенитных самоходок. Жаркая будет схватка, что и говорить. Но не забудьте — эти пушки готовы обрушить тонны взрывчатки и стали на мирные города.

Power Station — очередная обреченная электростанция. Она обслуживает дворец генерала-ренегата.

General Palace — теперь, когда генерал остался без света, самое время уничтожить его дворец. Про силы противовоздушной обороны, брошенные на охрану дворца, можно и не говорить — и так ясно, что вас ждет очень ожесточенное сопротивление. Уничтожить сам дворец не составит никакого труда, но вот с расположенным под ним бунке-

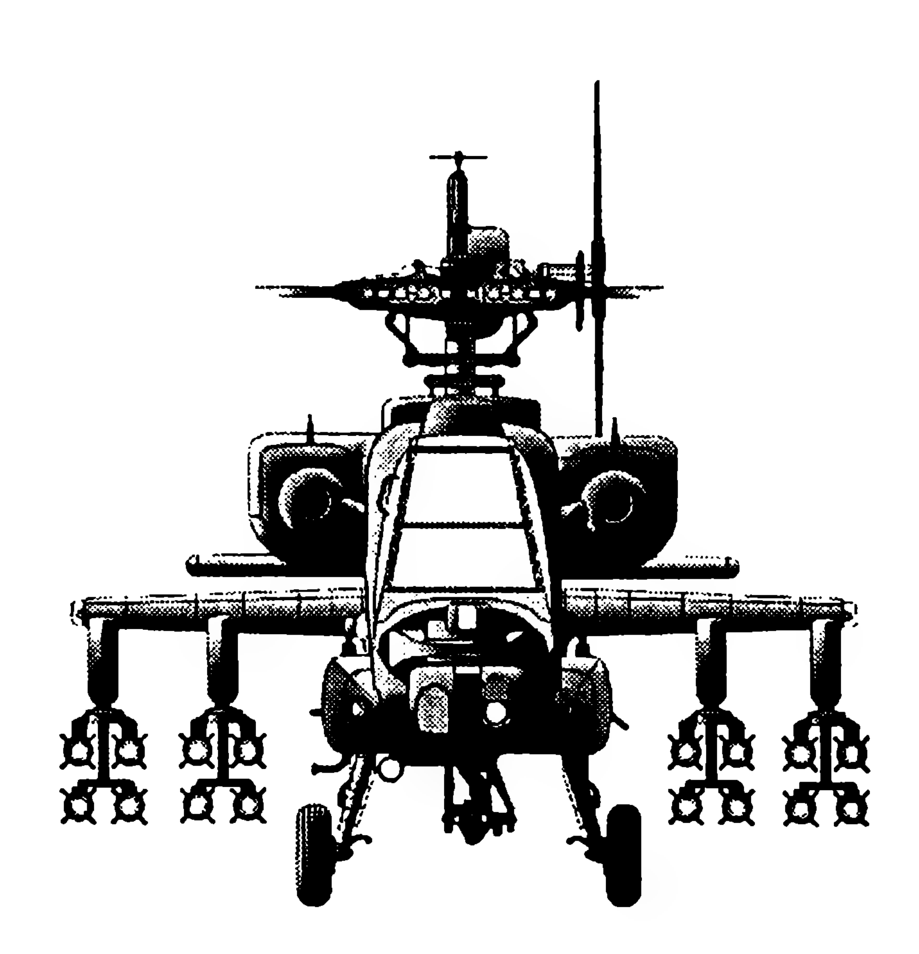




ром вам придется повозиться. Очевидно, бункер строили с таким расчетом, чтобы он выдержал прямое попадание атомной бомбы. Но и это еще далеко не все — из разгромленного бункера выедет бронеавтомобиль, за которым вам придется гнаться, расстреливая его на ходу. И только из бронеавтомобиля выскочит наконец генерал. Будьте осторожны — не пристрелите его под горячую руку. Оказавшись на борту вертолета, генерал рассмеется вам в лицо: «Вы думали, что взяли в плен славного генерала? Как бы не так, я всего лишь двойник». Но местонахождение настоящего генерала он все-таки выдаст.

General — настоящий генерал находится в бункере посреди пустыни. Бункер неплохо охраняется, да и сама эта постройка сделана на редкость прочно. Но вы так близки к цели, и вас явно уже ничего не остановит. Наконец-то пленный генерал займет свое место сначала на борту вашего вертолета, а затем и на скамье подсудимых международного трибунала. Можете возвращаться на фрегат — мир спасен от ужасов Третьей Мировой.

Но как знать — не придется ли вам в скором времени снова сесть за штурвал.



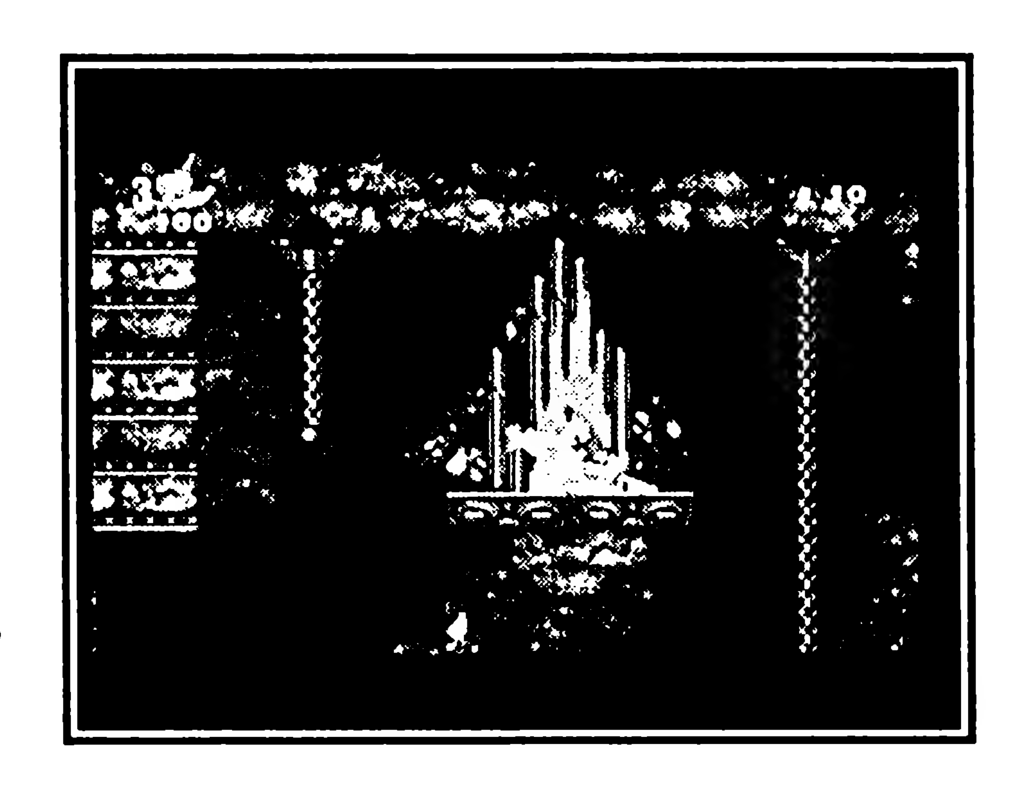
DONALD DUCK STARRING IN MAUL MALLARD

ДОНАЛЬД

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Некто по имени Шабум-Шабум стащил священную статую, охраняющую туземцев от всяких напастей (что-то вроде талисмана). Отчаянная утка Дональд смело берется за выяснение обстоятельств и клятвенно обещает вождю, что отыщет талисман. Теперь ваша задача найти негодяя, похитившего священную реликвию, пока остров не сделал Кабум-Кабум (на местном наречии это означает ужасные катаклизмы и вымирание всего племени). Итак, взъерошив перья и приняв подобающий супергерою вид, Дональд отправляется в полное опасностей путешествие.

Управление



Start — пауза

Кнопка А (нажать быстро) — сменить оружие

Кнопка А (зажать и удерживать) — Превратиться в ниндзя или обратно

Кнопка В — стрельба или удары, в зависимости от того, кто вы на данный момент

Кнопка С — прыжок

Удерживать кнопку А + нажать два раза в какую-нибудь сторону — Супербег ниндзя (при этом очень быстро расходуются значки Инь-Янь)

Советы и секреты

- Ищите секреты, и вы их найдете! Игра эта своевольная и просто так коды не выдает. По всем правилам, для этого надо, проходя уровень, найти золотую табличку и после этого донести ее до конца уровня, не потеряв ни одной жизни. Всю эту хитрую систему можно обмануть. Для этого необходимо перед прохождением каждого уровня в меню Options поставить мелодию номер 82. Теперь табличку можно и вовсе не брать.



- На бонус-уровне вы получите возможность поиграть только в том случае, если пройдете уровень, ни разу не умерев. Введите в Options мелодию номер 18, и бонус будет радовать ваш глаз независимо от того, сколько раз вы окочурились.

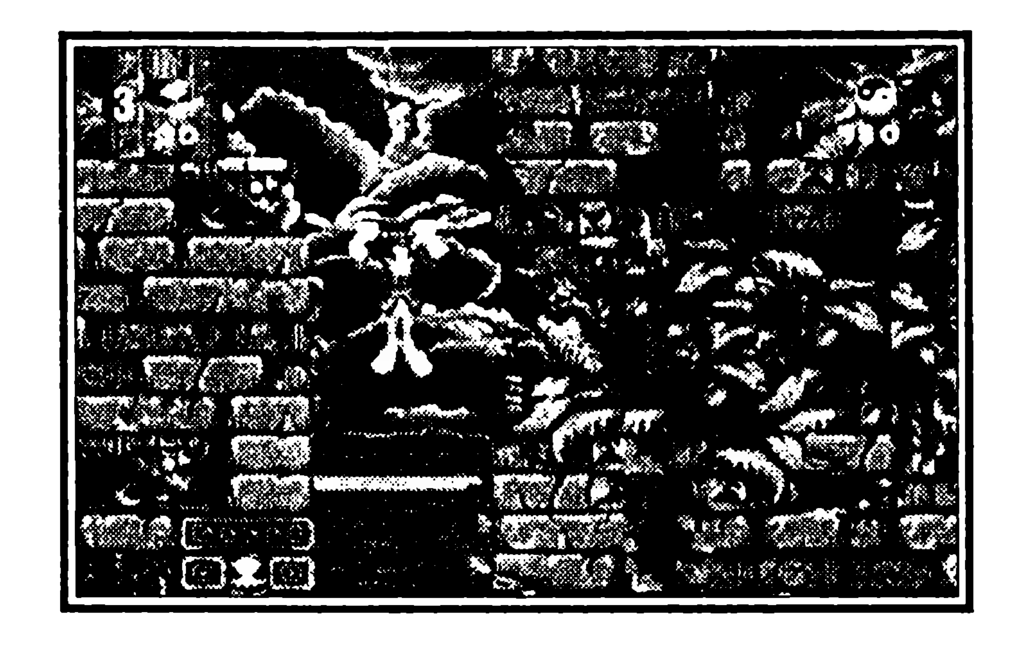
- На водяном уровне, чтобы двигаться быстрее, стреляйте в сторону, противоположную вашему движению.
- Если хотите пройти всю игру от начала до конца, научитесь как следует пользоваться шестом.

Прохождение

Первый уровень — The Mojo Mansion

Освоившись с управлением, приступайте к прохождению. Сначала выстрелите по книжному шкафу и зайдите в него. Выстрелите три раза в официанта. Заберите деньги, которые оставил покойный официант, и вскарабкайтесь по большой цепи. Спрыгните с нее на такую же цепь и заберитесь по ней вверх, чтобы взять несколько "примочек" для вашего оружия. Убейте трех пауков и возьмите деньги. Осторожно пройдите мимо небольшого болотца с кислотой и активируйте огненную руку, дотронувшись до нее. Справа от руки будет находится платформа. Запрыгните на нее и сбейте летающую голову. Возьмите бутылочку содовой и, освежившись, опуститесь на шаре с цепью, возьмите щедро разбросанные здесь боеприпасы. Выходим как обычно через шкаф.

Теперь вам придется бродить по погребу. Здесь так темно, что вам нужно сначала найти светлячка, чтобы последний освещал путь. Благо, он находится неподалеку. Теперь идите вперед, уничтожая мерзких селедок и стараясь не упасть в ямы со зловонной жижей. И будьте осторожны, когда наступаете на золотые пластины в полу, так как данное действие гарантирует, что в вас полетит какой-нибудь колюще-режущий предмет (чаще всего стрела). Прыгайте по копьям, которые втыкаются в стену, и уничтожьте паука. Зайдите в книжный шкаф и по копьям заберитесь на очередную стену. Зайдите в еще один шкаф. Пройдите до конца вправо и возьмите содовую. Теперь вернитесь к органу и запрыгните на него. Уничтожьте пауков и соберите предметы. Неожиданно налетевший порыв ветра перенесет вас прямо к главарю.





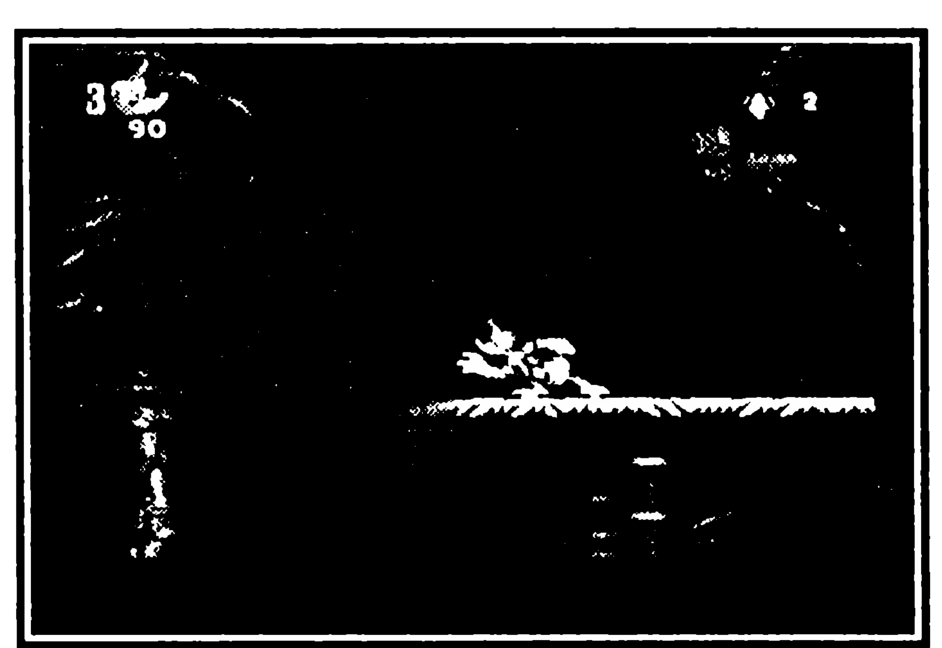
Стальной паук

Это создание будет метаться по всему чердаку, норовя задеть вас. Просто перепрыгивайте его. Когда пауку надоест бессмысленно носиться по полу, он заберется на потолок и будет сбрасывать камни на вашу многострадальную голову. Прикончите членистоногое, на что потребуется не так уж и много времени. После того, как противник будет повержен, вы попадете либо в следующий уро-

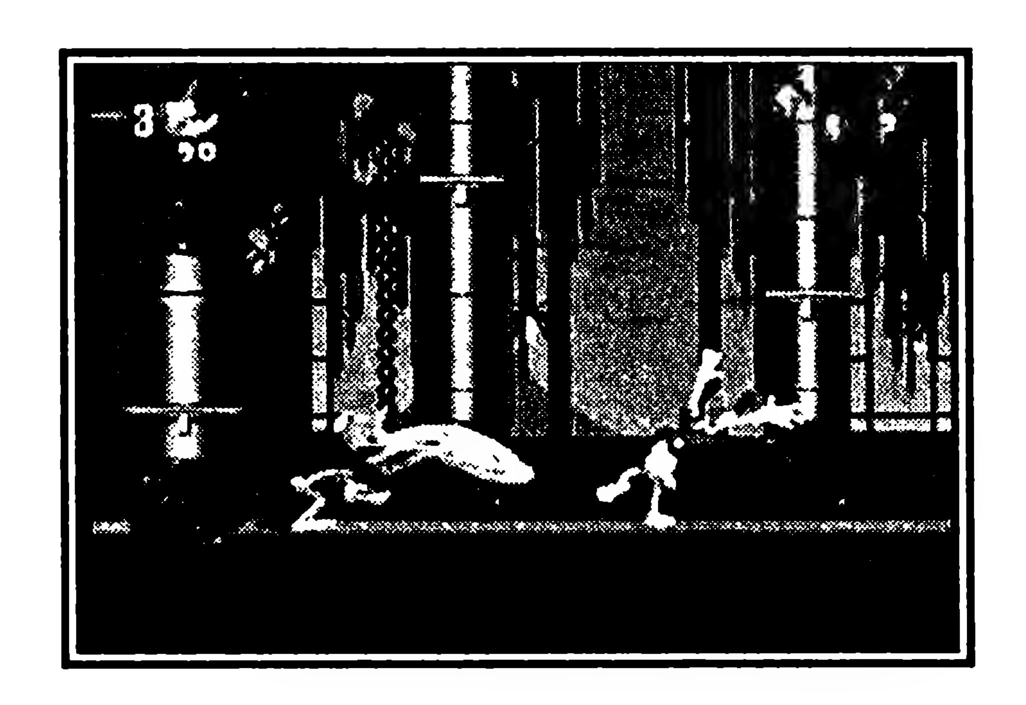
вень, либо в бонус-уровень. В бонус-уровне постарайтесь не попасться три раза, и получите много хороших предметов и жизнь.

Второй уровень — Ninja Training Grounds

Возьмите три монеты ниндзя, благодаря которым вы сможете оставаться в режиме ниндзя гораздо дольше. После этого сразу же трансформируйтесь в ниндзя. Каждая монетка Инь-Янь содержит сто единиц энергии ниндзя, однако не стоит обольщаться — это только кажется, что много, на самом деле эта энергия быстро кончится. Идите направо, пока не встретите доктора, который даст вам какую-то вещицу, которая выглядит весьма круто. Продолжайте двигаться вправо, пока не встретите злобных ниндзя. Расправьтесь с супостатами (для такой крутой утки это раз плюнуть) и возьмите большую монету Инь-Янь, которая увеличивает количество ниндзя-единиц до тысячи! Продолжайте двигаться вправо, пока не найдете огромный грузовик, с помощью которого вы сможете пробивать падающие сверху камни. Когда вы оставите транспортное средство и повисните на крюке, рядом с вами откроется вход в пещеру, в которой вы сможете пополнить свое драгоценное здоровье. Однако учтите, что в роли ниндзя ваше здоровье не может превышать ста пунктов. Уничтожьте злых уток и чудо, состоящее из сена. В своем броневичке проедьте через четыре каменные колонны. Теперь остановитесь на платформе и подпрыгните вверх, используя свою палку, для чего нажмите сначала С, а затем — А. Отпустите палку до того, как приземлитесь. Дотроньтесь до вывески с надписью Pau.



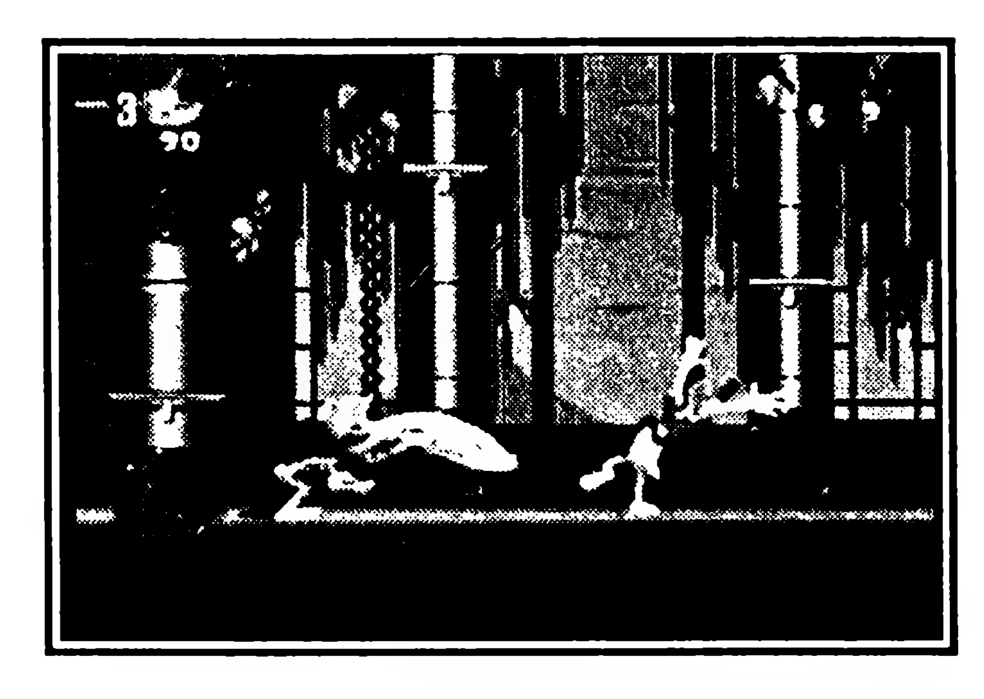
Наверху разберитесь с бойцом из сена и снова заберитесь в машину. Разнесите скалу и плохих уток. Дальше используйте прыжок с палкой, чтобы забираться на высокие скалы, и уничтожьте четырех зловредных крякв. Идите дальше. Пока не увидите метку, которая извещает вас о том, что выше находится вывеска Pau. Двигайтесь дальше, перепрыгивая с платформы на платформу. В конце всех этих прыжков (когда платформы закончатся), используя крюк, спуститесь на столб. Разрушьте статую и прыгните на соседний столб. Продолжайте двигаться в том же направлении, взяв по дороге дополнительную жизнь, пока не увидите большой оранжевый шар. Когда он полетит на вас, просто перепрыгните его, и он пролетит под вами. После того как вы встретите очередную вывеску с надписью Pau, приготовьтесь к встрече с главарем.



Создатель ниндзя

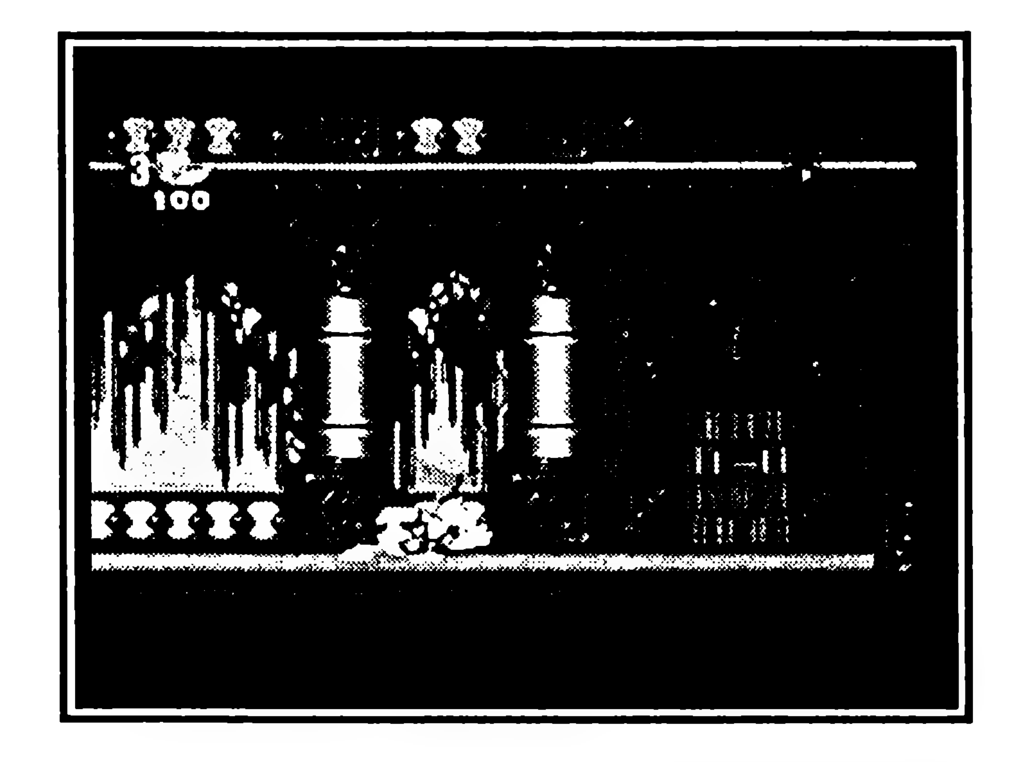
Сначала займитесь зеленым ниндзя, потом обратите внимание и на красного. Эти двое не представляют серьезной угрозы и бу-

дут уничтожены после пары хороших ударов. Вскоре эти наглые рожи начнут удваиваться и бросаться на вас всем скопом. Не давайте им возможности объединиться. Каждый раз, когда вы отправляете одного из ниндзя в вечное путешествие, он (по доброте душевной) оставляет вам бутылочку газировки, чтобы вы могли пополнить свое здоровье. Черный ниндзя — самый сильный. После того, как вы убьете его один раз, он раздвоится, а когда эти двое восстановят энергию, то снова объединится. Как только вы закончите свои разборки со всеми этими двоящимися ребятами, показав кто здесь главный, машина, создающая этих негодяев, взорвется и вы попадете на следующий уровень.

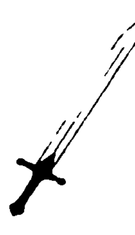


Третий уровень — Muddrake Mayhem

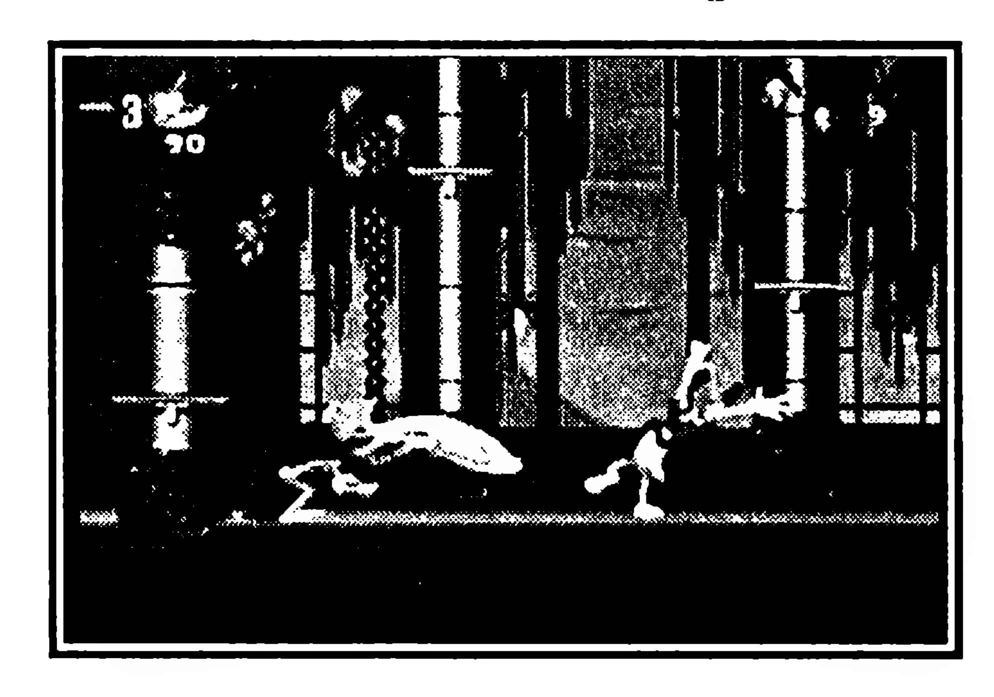
Помните тех цыплят из бонус-уровня? Так вот эти, с позволения сказать, окорочка будут портить вам жизнь в течение всего третьего уровня. Итак, вначале убегаем от первого цыпленка (хотя, если есть желание, можете и убить его). Второй повстречавшийся цыпленок будет настроен гораздо более агрессивно и со всех своих куриных сил будет швырять в вас дротики. Долго не раздумывая, достаньте свою пушку и уничтожьте супостата. Теперь заберитесь наверх с помощью своей незаменимой "дубинки" и прыгайте по платформочкам. Уничтожьте нескольких встретившихся по дороге курочек. Еще раз воспользуйтесь палкой, чтобы забраться на стену, и после того как пересечете платформу, возьмите несколько монеток Инь-Янь. Трансформируйтесь в ниндзя и возле знака прыгните с помощью верной дубинки вверх. Двигайтесь вправо и уничтожьте настырных цыплят. Прыгая по плиткам, не забывайте, что если вы слишком долго задержитесь на какой-нибудь из них, то рискуете сорватья вниз. Пройдя мимо вывески Pau, соберите валяющиеся неподалеку различные типы оружия и деньги. Теперь вскарабкайтесь по веревке. После этого идите вперед, уничтожая цыплят. В конце вы должны будете взорвать механизм. После того как грязь начнет прибывать, вскарабкайтесь на платформу. Здесь вы встретите одного неимоверно подлого цыпленка, который сыпанет в вас каким-то волшебным порошком, после чего Дональд вдруг обнаружит, что он стал совсем не похож на ту упитанную утку, которую он привык видеть в зеркале...



Убейте парочку цыплят и комара, затем взорвите дверь. В следующих трех комнатах сделайте то же самое. Затем идите вправо, уничтожая личинок. Когда доберетесь до конца, путь вам преградят два черезвычайно агрессивно настроенных цыпленка. Расправьтесь с ними и, повернув направо, унич-



тожьте еще одного. Здесь вам опять повстречается колдовской цыпленок, который на сей раз вернет вам нормальное состояние. Отметьтесь у контрольной точки. Запрыгните наверх. Если считаете, что оно того стоит, то можете забраться на самый верх и взять несколько полезных вещей. Не позволяйте цыплятам собираться более трех, иначе они запросто одолеют вас. Продолжайте двигаться вверх, расстреливая по дороге цыплят и собирая всякие полезности. Наконец, когда вы достигнете верхушки, возьмите бутылочку содовой и упадите вниз. То ли вы ударились слишком сильно, то ли внизу проводка перегорела, но темно здесь как ночью. Ну, что ж делать, ступайте наощупь, главное правильно выбрать направление. Идите влево, пока вокруг вас снова не станет светло. Рано вы обрадовались, ведь при свете вашему взору предстанет главарь...



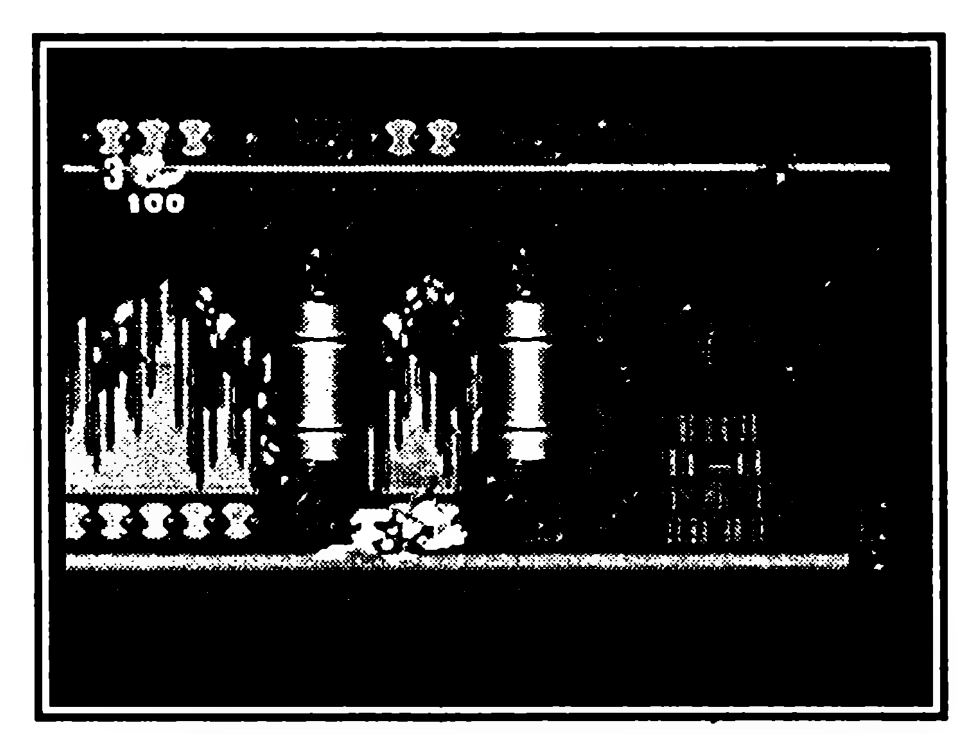
Рота злобных цыплят-убийц

Они все прибывают и прибывают. Ваша задача — разобраться со всеми, чтобы каждому цыпленку досталось на орехи. Сначала присядьте в одном из углов и, активировав бумеранг, уничтожьте надоедливых цыплят, засевших вверху. Два выстрела разнесут хлипкое сооружение, которое они возвели для защиты, а затем, после каждого вашего выстрела, в мире будет становиться на одного цыпленка меньше. В общем, главное не прекращать стрельбу и собирать появляющиеся предметы.

В бонус-уровне вам предстоит покататься на трехколесном велосипеде. Кстати, приз там весьма неплох.

Четвертый уровень — The Sacrifice of Maui

Прыгните влево, чтобы взять свою пушку, а затем, по пузырькам, заберитесь на скалу. Здесь вам встретится огненный парень, для уничтожения которого вам понадобится шесть выстрелов. Продолжайте двигаться вперед, избегая лавы. Соберите монетки Инь-Янь и превратитесь в ниндзя. Когда увидите искрящиеся звезды, подпрыгните и запустите палкой в огненного мужика. Здесь вы можете взять много разного оружия или шесть монеток Инь-Янь. В тупике осторожно прыгните два раза, и окажетесь в милой компании двух огненных парней и огненной летучей мыши. Расправившись с противниками, вам придется попрыгать по крюкам. Пройдя дальше, вы сможете разжиться оружием и большой банкой элексира здоровья, после принятия которого максимальный уровень здоровья у вас поднимется до двухсот единиц. Спустившись по желобу, вы столкнетесь лицом к лицу с главарем уровня.



Голова вулкана



Если вы еще не в роли ниндзя, то вам нужно немедленно трансформироваться. Ударяйте его в тот момент, когда он погружается в лаву и когда вылезает. После двенадцати точных попаданий первая форма главаря будет уничтожена. После этого кости вашего противника вернутся в окружении вертящихся камней. Сбейте сначала все камни, после этого скелет будет бегать за вами, но после пяти ударов образумится и вернется с еще большим количеством камней. Разбивая камни, вы будете получать монетки Инь-Янь, газировку и оружие. После четырнадцати попаданий главарь, наконец-то, будет повержен.

Пятый уровень — The Test of Duck hood

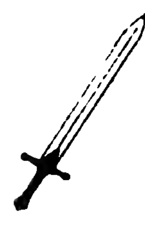
В самом начале уровня возьмите жука, чтобы активировать пушку. Вооружившись, уничтожьте двух цыплят. Пройдите дальше и подпрыгните внутри дерева. Проберитесь по виноградным лозам. Схватитесь за коричневую веревку и выстрелите вверх. Веревка улетит вверх и там зацепится. Включите клоуна и лезьте вверх. Пока вы висите на лозе, убейте двух цыплят. Перепрыгните на следующую лозу и сбросьте на цыплят бомбу. Подождите следующей веревки (ждать придется долго). Подождите, пока справа не появится платформа, и быстро запрыгните на нее. Теперь переберитесь на длинную желтую платформу, а с нее прыгните на следующую. Теперь спрыгните на еще одну желтую наклонную платформу, находящуюся внизу. Если вас достают цыплята, зарядите бомбу и выстрелите по ним. Перелезьте по последней веревке и возьмите бутылочку содовой. Прыгните влево. Взорвите трех цыплят, затем поднимитесь вверх. Теперь прыгайте с веревки на веревку, пока не увидите крюк. Повесите на веревке и с помощью бомбы уничтожьте цыплят. Рядом с одним из них будет вывеска Pau.

Прыгайте с платформы на платформу, собирая бутылочки с содовой, оружие и уничтожая орды цыплят. Не прыгайте рядом с деревом, иначе вас унесет по инерции в сторону. Используйте бомбу, чтобы убить цыплят, и возьмите немного напитка. Просто соберите все оружие и идите строго направо, чтобы взять немного веревок. Продолжайте идти, пока не встретите трех-четырех противников, находящихся на одной платформе. Убейте их и запрыгните на платформу, где они находились. На второй платформе спрыгните вниз, и рикошетом вас отнесет на третью. Убейте комара и цыпленка. Соберите все оружие и вернитесь к клоуну.



Лягушка из джунглей

Спуститесь вниз и задержитесь на вращающихся платформах. На этом главаре эффективно применять любые типы бомб. Как толь-



ко вы увидите, что противник собирается метнуть в вас огнем, выстрелите в него бомбой и тут же подпрыгните. После примерно четырех попаданий главарь переместится на противоположную сторону экрана. Повторите эту же тактику и после еще четырех попаданий противник будет повержен окончательно.

Шестой уровень — The Flying Duck man

Практически в каждой игре есть подводные уровни. Эта игрушка тоже не стала исключением. Так что придется немного помокнуть. Возьмите оружие и разберитесь с рыбой, преграждающей вам путь. Разбейте бочку. Уничтожьте огненного мужика (под водой?!) и его приятеля. Поверните назад и проплывите мимо мечей, оставшихся после разборок с нечистью. Встретив еще одну такую парочку, не торопитесь и подвиньте шар к ящику с динамитом. Возьмите дополнительную жизнь, и чуть ниже найдете бутылочку напитка и вывеску Pau. Теперь быстро проплывите мимо бочки со взрывчаткой, если замешкаетесь, то вас придавит кораблем, затонувшим от взрыва. Снизьтесь и продолжайте двигаться быстро, в конце прыгните влево, на тропинку. Уничтожьте обе бочки с пузырьками, а затем разберитесь с рыбой. Далее убейте зеленого человека-тыкву. И быстро прыгайте с платформы на платформу и в конце убейте еще одного человека-тыкву (тоже, кстати, зеленого). Пока падаете, держитесь левой стороны. Затем с левой платформы выстрелите вправо, чтобы отдачей вас перенесло на правую платформу. Наверху вас ждет лодка с экзотическим названием "Морская Ведьма", которая и доставит вас прямиком к главарю.



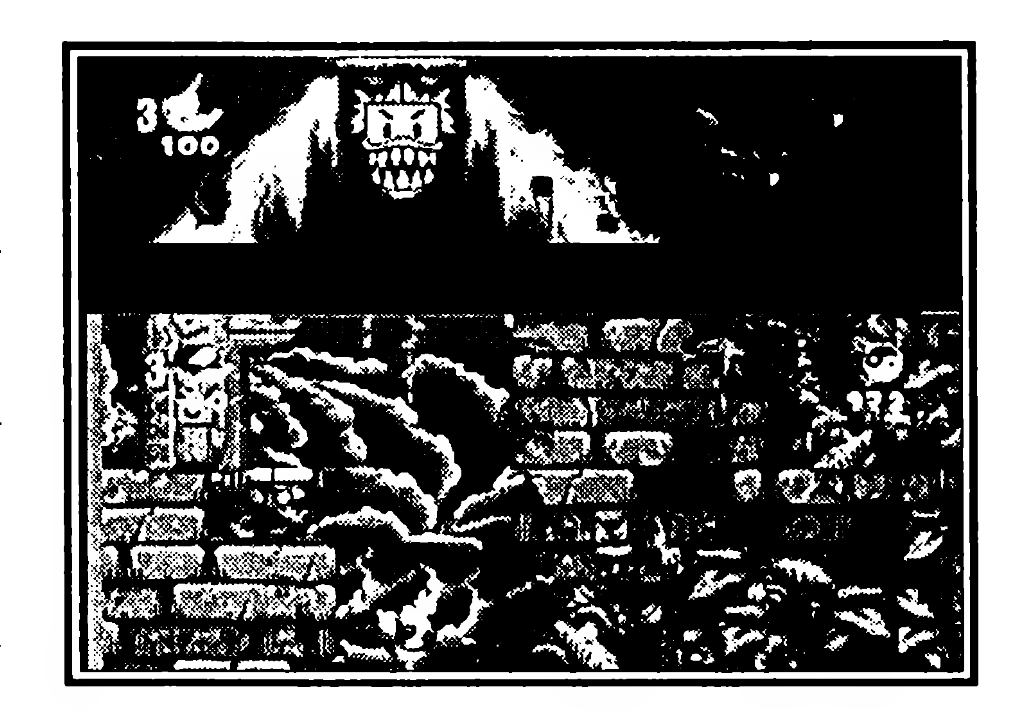
Голова пирата

Используйте лодку, чтобы уклоняться от атак. Самый быстрый способ победить — это держаться возле самого края лодки и непрерывно стрелять. Вы будете периодически терять немного здоровья, но это не смертельно. Безопасный способ прохождения заключается в том, чтобы расстреливать шары с безопасного расстояния. Обстрелу подвергаются также и рыбы. После долгих мучений (при использовании второго способа) враг пойдет на дно, подобно Титанику.

Седьмой уровень — The Realm of the Dead

Возьмите свое оружие и убейте ни с того ни с сего ожившего мертвеца (хотя как можно убить того, кто уже и так мертв?). Прыгайте с плиты на плиту, только быстро, а то они старые очень и быстро разрушаются под вашим весом. Перепрыгните через призрака и, взяв несколько монет Инь-Янь, превратитесь в ниндзя. Пройдя немного вперед, запрыгните на движущийся крюк. На платформах превратитесь обратно в Дональда и выстрелите влево-вниз, по соседней платформе. Спрыгните на нее и возьмите баночку содовой. Ударьте по клоуну и возьмите три монетки Инь-Янь. Теперь с помощью палки запрыгните вверх. Два хороших удара уберут с дороги злобного призрака. Теперь прыгайте с крюка на крюк, поднимайтесь по лестницам и уничтожайте всех

встретившихся на пути зомби. Дотроньтесь до клоуна и ударьте палкой по скелету уткозавра, лежащему рядом, чтобы оседлать его. Используйте движущиеся крюки, чтобы получить увеличитель здоровья, затем прыгните на левый крюк и возьмите бутылочку содовой и большую монету Инь-Янь, которая равняется тысяче пунктов энергии ниндзя. Едьте на уткозавре, пока не доедете до пружины, прыгнув на которую, вы коснетесь вывески Рau.



Держитесь подальше от огненных голов, которыми изобилует данная местность. Всегда убивайте летающие зеленые головы. Когда дойдете до высокой скалы, используйте прыжок с помощью палки. Наверху скалы станьте на платформу, которая и уведет вас из этого уровня.

Восьмой уровень — Mojo Stronghold

На этом уровне вам не нужны монеты Инь-Янь, чтобы превращаться в ниндзя! Здесь появится сумасшедший доктор, который заберет Идола Шабум-Шабум. Не теряя времени, превратитесь в ниндзя. Идите направо от одного синего шара к другому, чтобы собрать предметы, увеличивающие мощность вашего оружия. Теперь вернитесь назад, к платформе, с которой вы начали уровень, и идите налево, где возьмите еще несколько предметов. Где-то в посередине вы встретитесь с главным боссом игры.

Сумасшедший Доктор

Превратитесь обратно в Дональда и стреляйте в противника до тех пор, пока у вас не кончатся патроны. Когда боезапас иссякнет, превратитесь в ниндзя и, перепрыгнув электричество, ударьте доктора раза четыре. После того, как он исчезнет в электрической вспышке два раза, он уберет электрическое поле и превратит вас в ниндзя (если вы были Дональдом). Теперь доктор будет стрелять в вас большими огненными зарядами, также он может использовать свою голову в качестве щита. После каждого выстрела отходите в сторону, так как этот мерзкий тип попытается еще и пнуть вас ногой. Так, придерживаясь тактики защита-нападение, вы одолеете этого негодяя, поднявшего руку на бесценное сокровище.

Итак, благодаря отважной утке Дональду, спасено Великое сокровище. Все племя ликует, а наш герой скромно пожинает плоды славы...



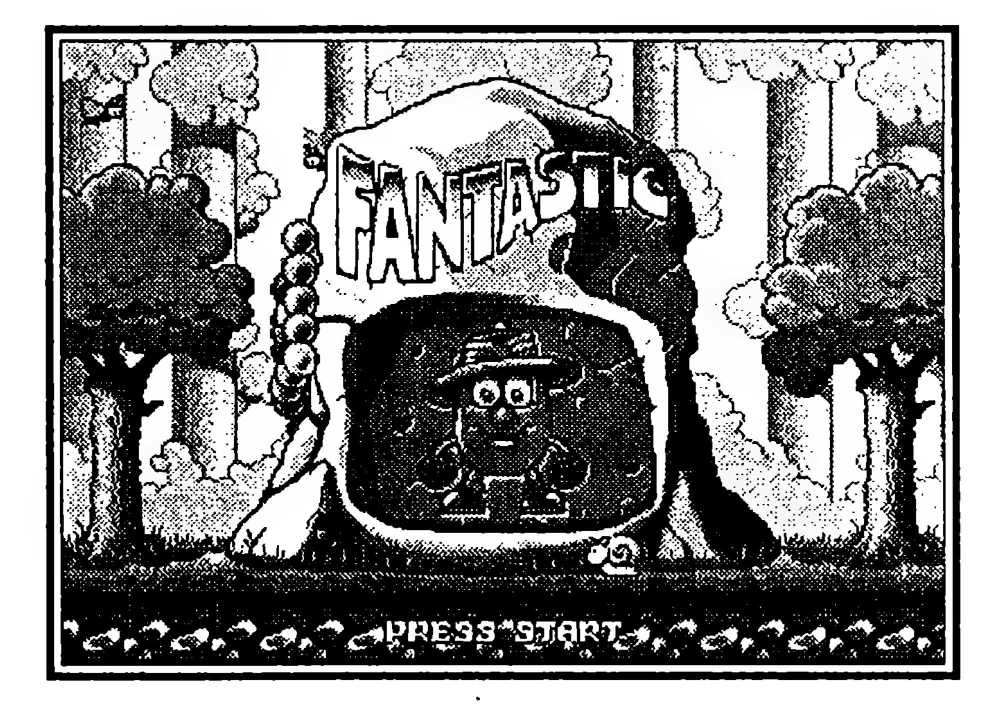
FANTASTIC ADVENTURES OF DIZZY

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДИЗЗИ

Codemaster* ● *Количество игроков 1* ● *Приключения
***Рейтинг* ★★★★★☆☆☆☆☆**

Это занимательная и красочная игра с обилием головоломок, а точнее, игра-головоломка, требующая большого терпения, смекалки, внимательности и хотя бы небольших познаний в иностранных языках. Вам неоднократно придется возвращаться в одно и то же место, ломать голову над тем, где какой предмет лучше оставить или как и где использовать его. К сожалению, в игре не предусмотрены ни режим сохранения, ни система паролей, поэтому вам необходимо быть предельно осторожным и внимательным. Будьте готовы к тому, что с первого раза вам вряд ли удастся пройти игру,

Сюжет



Прекрасная DAIZY была захвачена в плен злым колдуном по имени ZAKS. Только храбрый DIZZY, забавное яйцо на ножках, может освободить DAIZY.

По ходу игры DIZZY придется преодолеть различные препятствия, собрать множество предметов и правильно использовать их. Вы должны помочь другим персонажам игры, часть из которых также пострадала от злых чар ZAKS'a, а они, в свою очередь, помогут вам:

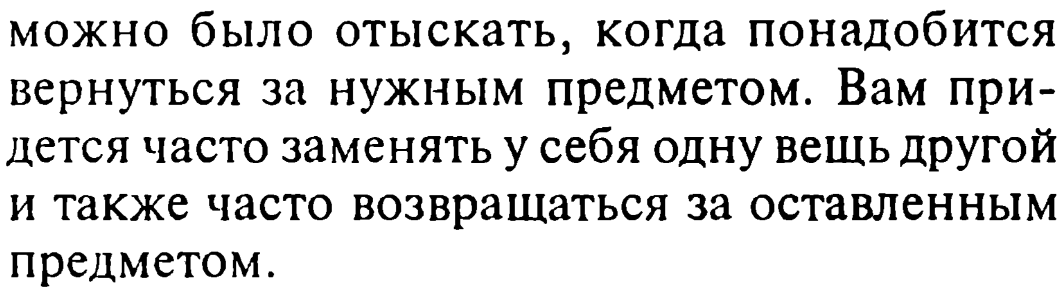


сестра DIZZY – DORA
– миролюбивый DYLAN
– пижон DENZIL
– большой любитель поспать DOZY
– дедушка GRAND DIZZY.

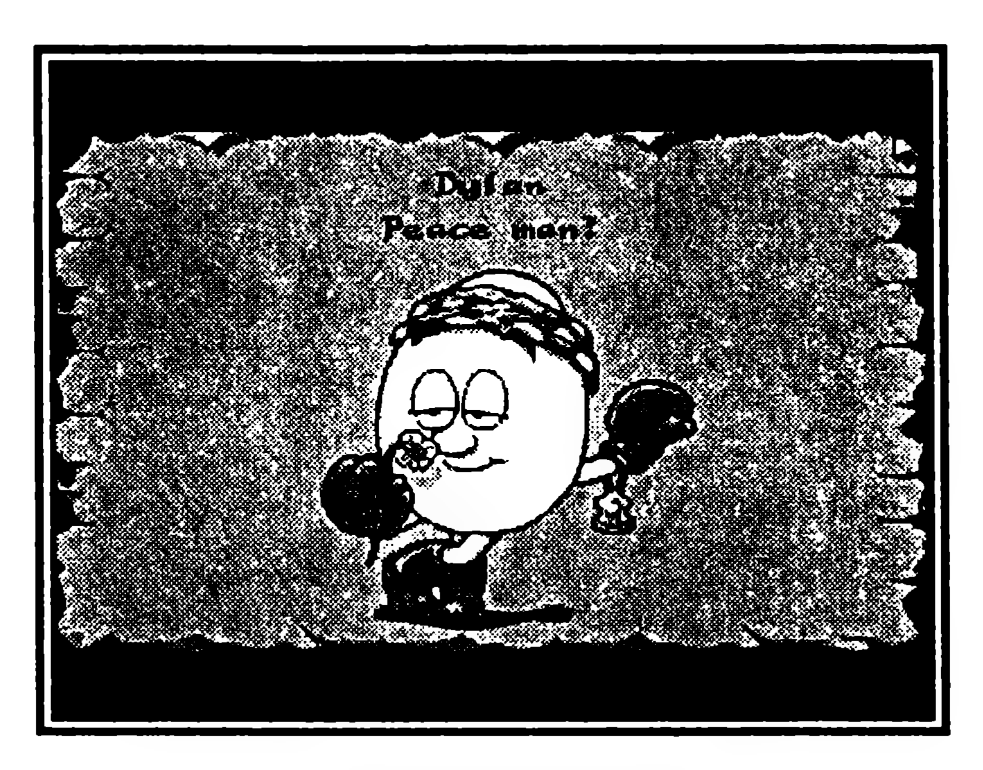
В начале игры вы можете выбрать один из пяти иностранных языков: английский, французский, немецкий, испанский или итальянский. В данном описании использован английский язык.

Управление

A – посмотреть, какие предметы имеются у DIZZY в данный момент.
B – 1) Поговорить с кем-либо
2) Войти в дверь или выйти
3) Подняться или спуститься на лифте
4) Взять, использовать, передвинуть в нужное «окошечко» или оставить какой-либо предмет. Одновременно можно нести не более трех предметов. Используется или оставляется предмет, крайний справа. Для использования нужной вещи переведите ее в крайнее «окошечко». Временно ненужные предметы можно оставить в любом месте и затем вернуться за ними. Запоминайте, а еще лучше, записывайте, где вы оставили ту или иную вещь, и старайтесь положить ее на открытое место, чтобы легко



можно было отыскать, когда понадобится вернуться за нужным предметом. Вам придется часто заменять у себя одну вещь другой и также часто возвращаться за оставленным предметом.



Когда предмет использован по назначению, вы услышите звук, напоминающий легкий щелчок.

C – прыжок. В ряде случаев необходимо прыгнуть по диагонали. Тогда одновременно нажимайте стрелки ➔ и 🡅 или 🡇 и кнопку **C**.

Советы

Так как **DIZZY** не имеет никакого оружия, избегайте столкновений с опасностями (под пауками проходите, когда те поднимаются наверх, улиток и крыс перепрыгивайте, от бабочек, птиц и капель уворачивайтесь). Падение с большой высоты опасно для **DIZZY** тем, что на несколько секунд он теряет возможность двигаться и, если поблизости есть какая-то опасность (например, ползущая улитка), это может грозить потерей части жизненной энергии или даже целой жизни.

Многочисленные фрукты, ягоды и сердечки, встречающиеся на пути, служат для восстановления жизненной энергии **DIZZY**.

Попутно необходимо собирать звезды, которых по всей игре разбросано аж 250! Исследуйте каждый уголок, чтобы не пропустить хотя бы одну звездочку. Если все 250 звезд не собраны, вы не сможете попасть в башню **ZAKS**'а, вход в которую заколдован, и закончить игру. Поэтому внимательно осматривайте все вокруг. Появляющееся на экране число, составленное из серых звездочек, показывает, сколько звезд вам еще осталось собрать.

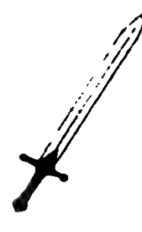
Прохождение

Путешествие начинается в Лесной Деревне (**Treehouse Village**) в доме **DIZZY**. Чтобы выйти из дома, возьмите ключ (**Dizzy's Door Key**) на верхней полке и используйте его у двери.

Выйдя из дома слева, возьмите деревянную дощечку (a **large strong plant of wood**), а чуть дальше – ключ от лифта **DENZIL**'а (**the key for Denzil's elevator**). Затем идите вправо и, пройдя под первым пауком, сразу же поверните налево, идите до неподвижного лифта и прыгайте вниз. Чтобы включить лифт, возьмите ключ (**the key for the ground elevator**), лежащий неподалеку.

Далее идите вправо и перед ямой с кольями на дне используйте деревянную дощечку. Пройдя по появившемуся мостику, возьмите опрыскиватель (**a can of snappy weed killer**). Возвращайтесь к лифту, поднимитесь наверх и идите направо до зеленого ядовитого растения, преграждающего вам путь (вплотную не приближайтесь, иначе съест и не подавится!). Используйте опрыскиватель, и растение-убийца навсегда будет обезврежено.

Вверху возьмите канат (**a long length of touth rope**) и затем пройдите немного вправо по нижней дороге. Возьмите ключ от дома **DENZIL**'а(**Denzil's door key**), вернитесь немно-



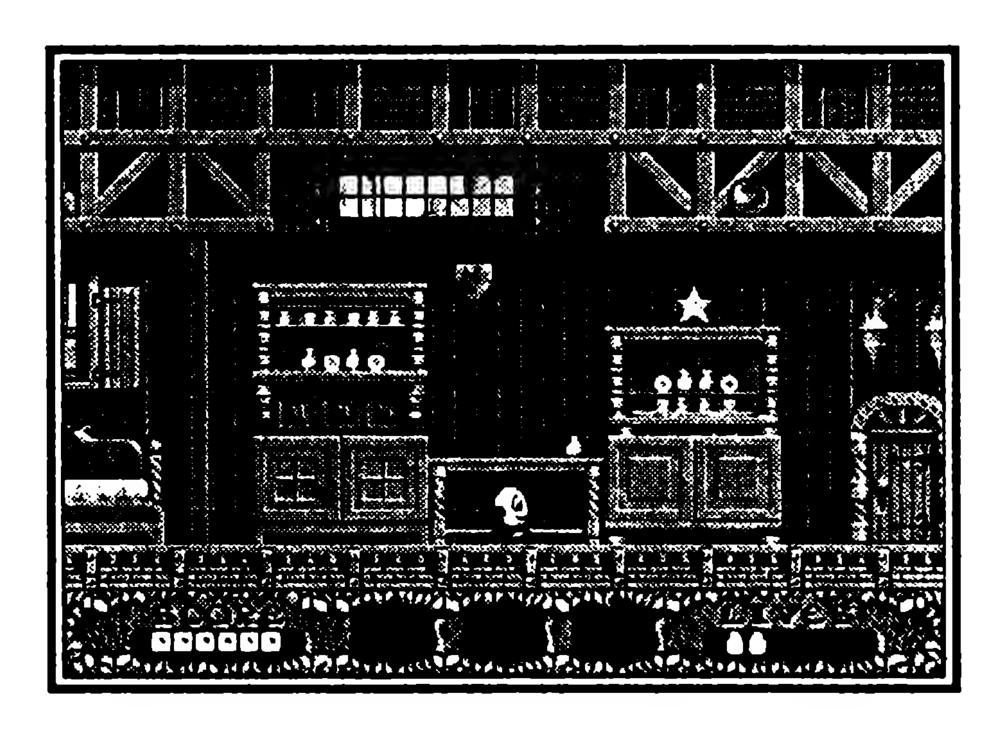
го назад и поднимитесь наверх. Вы выйдете к «ничейному» дому без таблички с именем, дверь в который уже открыта. Пройдите мимо него влево. Увидев на дереве небольшую горизонтальную площадку, прыгайте на нее. Рядом с пауком справа наверху есть крюк. С помощью каната переберитесь на другую сторону. Идите вправо, и вы выйдете к дому **DENZIL**'а. Включите лифт и откройте дверь в дом (к лифту **DENZIL**'а можно попасть и другим путем, без помощи каната, пройдя направо по дороге от «ничейного дома»).

В доме **DENZIL**'а вы найдете хозяина замурованным **ZAKS**'ом в куске льда. Он нуждается в вашей помощи!

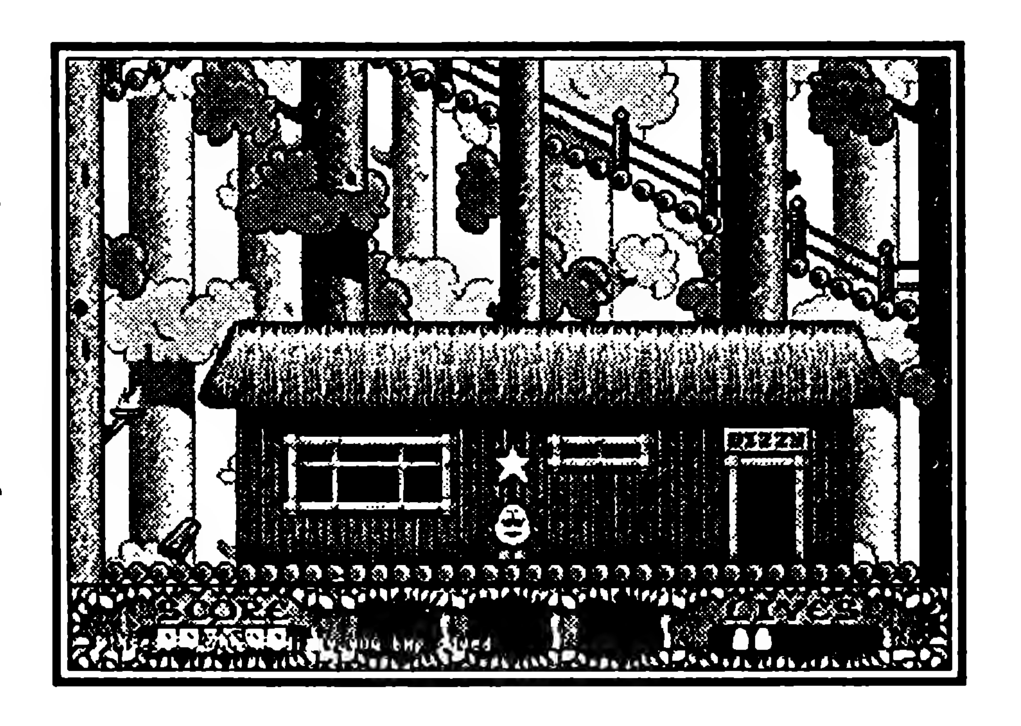
Пройдя чуть левее от дома, подберите пучок сухой соломы (**a pite of dry straw**) и положите ее в доме на табуретку рядом с куском льда. После этого пройдите вправо до самого конца. Найдите крюк (на дереве, рядом с пауком), используйте канат, и вы попадете на небольшую площадку. Там находится иконка с пергаментом. Нажав B, вы попадете в призовой уровень, где должны будете собрать картинку из бумажных квадратиков, используя любые кнопки и стрелки в нужном направлении, чтобы передвигать фрагменты. Если уложитесь в заданное время, то получите дополнительную жизнь. В дальнейшем такие картинки встретятся еще несколько раз.

Прыгнув вправо и вниз, вы окажетесь у входа в шахты. Пройдя чуть правее, возьмите красно-белый гриб (**a red and white mushroom**). В шахте недалеко от входа лежит серый ключ от лифта к дому дедушки (**the key for Grand Dizzy's elevator**).

Вернитесь в деревню. В «ничейном» доме возьмите ключ от дома дедушки (**Grand Dizzy's door key**). Дойдите до дома **DENZIL**'а, пройдите мимо него влево и прыгните влево и вверх. Пройдя налево почти до конца, прыгните вправо на диагональную дорожку, пройдите правее и подберите лежащую растительную звезду (**a magical star plant**). Вернитесь немного назад и прыгните вверх и влево на верхнюю дорожку. Пройдя левее, вы выйдете к лифту, ведущему к дому дедушки. Включив лифт, поднимитесь наверх и откройте дверь в дом с табличкой **G.Diz**. Поговорив с дедушкой, вы узнаете, что тот очень болен и нуждается в лекарстве. Возьмите рецепт, лежащий на буфете (**an old medicine recipe**). Посмотрев на него внимательно, вы увидите, что для приготовления лекарства вам необходимы три компонента: гриб, звезда и пузырек. Все это нужно использовать перед большим котлом, стоящим рядом с буфетом. Гриб и звезда у вас уже есть, а чтобы найти третий компонент, выйдите из дома и пройдите правее. Там вы найдете пустой пузырек (**an empty medicine bottle**). Бросив все три предмета в котел, вы получите пузырек с лекарством (**a full bottle of medicine**). Дайте лежащему дедушке выпить микстуру (B), и тот даст вам золотое яйцо (**a warm golden dragon egg**), которое он нашел в шахте. Пока это яйцо вам не пригодится, так что можете оставить его где хотите (лучше где-нибудь внизу, чтобы быстрее можно было найти его, когда будет необходимо).



Спуститесь на лифте вниз, пройдите вправо, спрыгните с дорожки вниз и пройдите на-



лево до конца. Рядом с факелом лежит ключ от дома DORA'ы (**Dora's door key**). Взяв его, пройдите вправо и в конце дорожки возьмите ключ от лифта дома DYLAN'a (**the key for Dylan's elevator**). Прыгнув вверх и влево, вы попадете к дому DYLAN'a. Включите лифт и поднимитесь наверх. Идите налево, пройдите мимо дома DORA'ы и прыгните вниз. Встав на небольшую площадку, используйте канат и, перебравшись на другую дорожку, возьмите ключ от дома DYLAN'a (**Dylan's door key**). Откройте дверь и поговорите с хозяином. Вы узнаете, что тот мечтает заботиться о зверьке по имени POGIE, но никак не может поймать его. Может, вы сможете помочь ему?

Имеющийся у вас канат в этой деревне больше не пригодится, оставьте его где-нибудь (лучше тоже внизу) и вернитесь к дому DORA'ы. Вы обнаружите DORA'у превращенной Заксом в лягушку (**Dora who has been turned into a frog!**). Заберите лягушку и спускайтесь вниз, на землю. Возле лестницы вы увидите принца. Дайте ему лягушку, которую принц поцелует, и она превратится в прекрасную DORA'у. В благодарность принц даст вам арбалет (**crossbow**). Оставьте его пока на земле (неплохо рядом положить яйцо и канат) и снова поднимитесь на лифте в деревню.

На правой от «ничейного» дома дорожке возьмите ключ от дома DAISY (**Daisy's door key**), снова спуститесь вниз до уровня, где вы обезвредили ядовитое растение, и пройдите по нижней дороге вправо до конца. Прыгнув вверх и влево, вы выйдете к дому . Открыв дверь, возьмите ключ от дома DOZY (**Dozy's door key**) и маленькую железную клетку (**a small animal cage**).

Внизу поймайте забавного фиолетового зверька (он разгуливает на нижних уровнях деревни), использовав клетку, когда тот поравняется с вами.

Отнесите клетку с POGIE (**a cage containing Pogie the fluffle**) DYLAN'у, и тот даст вам взамен маленькую корову, которую вы можете обменять на что-нибудь у торговца.

Поднимитесь на лифте DYLAN'a наверх, пройдите направо до конца и спрыгните вниз. Внизу вы найдете гирю весом в 1 тонну (!) (**a one ton weight**). Снова поднявшись на лифте и пройдя вправо, повесьте этот груз на крюк. Мостик над вами немного опустится, и вы сможете подняться наверх и попасть к дому DOZY. Открыв дверь, вы найдете DOZY крепко спящим и не сможете поговорить с ним. Необходимо каким-то образом разбудить DOZY, но это вам пока не под силу.

На данный момент в деревне вам больше делать нечего и пора отправляться дальше. Проверьте, не остались ли где-нибудь случайно несобранные звезды.

Сейчас спускайтесь вниз. Оказавшись на земле, идите влево от лифта, захватив канат и арбалет. По дороге подберите окорок (**a tender joint of cooked ham**) и, спустившись под горку, используйте его, дойдя до первого дерева. В противном случае выскочит огромный лиловый зверь и изрядно потреплет вас.

Пройдя еще немного, возьмите мешок с деньгами (**a heavy bag of god coins**). Подойдите к водопаду и дождитесь, пока из воды не появится большая бочка. Быстро прыгайте

на нее и перепрыгивайте на другой берег, не задерживаясь, так как бочка погружается обратно в воду. Здесь же вы найдете иконку с пергаментом.

Продолжайте двигаться влево, пока не выйдете в город. Можете пока оставить здесь арбалет. Зайдите в первый тоннель и дайте мешок с золотом стражнику, тогда тот освободит вам проход. В каждом тоннеле наверху изображена карта-схема города, показывающая, как попасть на ту или иную улицу. Красной точкой обозначено ваше местоположение в данный момент.

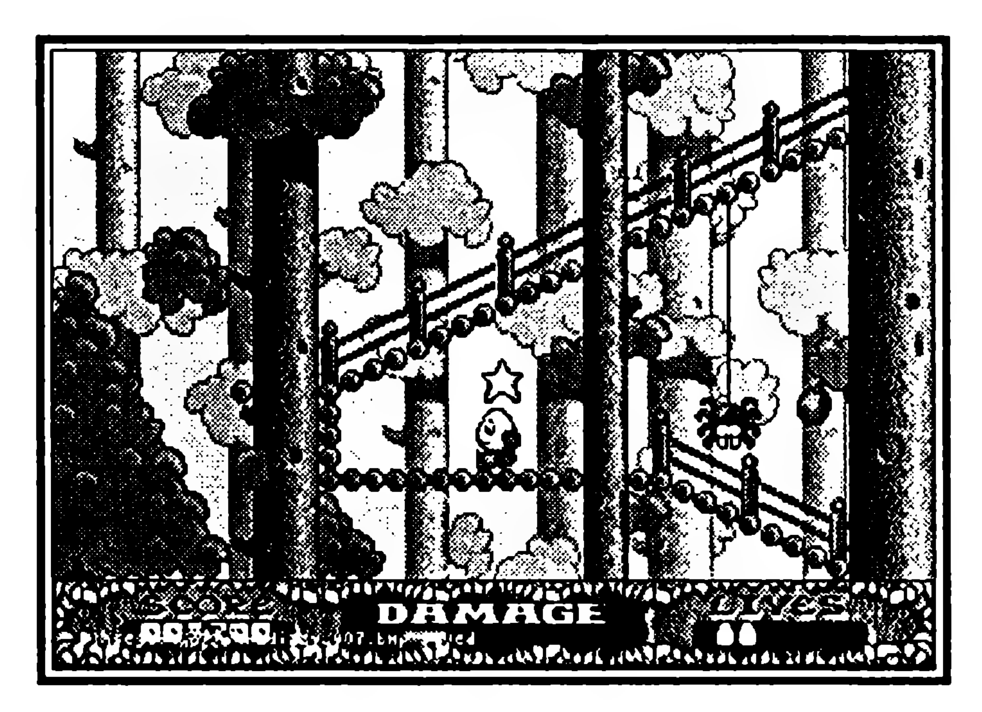
Пройдите по тоннелю, из которого ушел стражник. Вы окажетесь на Бридж-стрит (**Bridge Street**). Пройдя чуть вправо, возьмите бочонок с ромом (**a barrel of pirates rum**), а пройдя левее от тоннеля, вы найдете на мосту лом (**a very strong crowbar**).

Возвращайтесь через тот же тоннель, откуда пришли. Зонтик (**a protective old umbrella**), лежащий неподалеку, очень вам пригодится. Пройдите налево до второго тоннеля и выходите через него на Док-стрит (**Dock Street**). Справа стоит пиратский корабль, но вооруженный пират не пустит вас на него, пока вы не дадите ему бочонок с ромом. На корабле вам понадобятся канат, лом и зонтик.

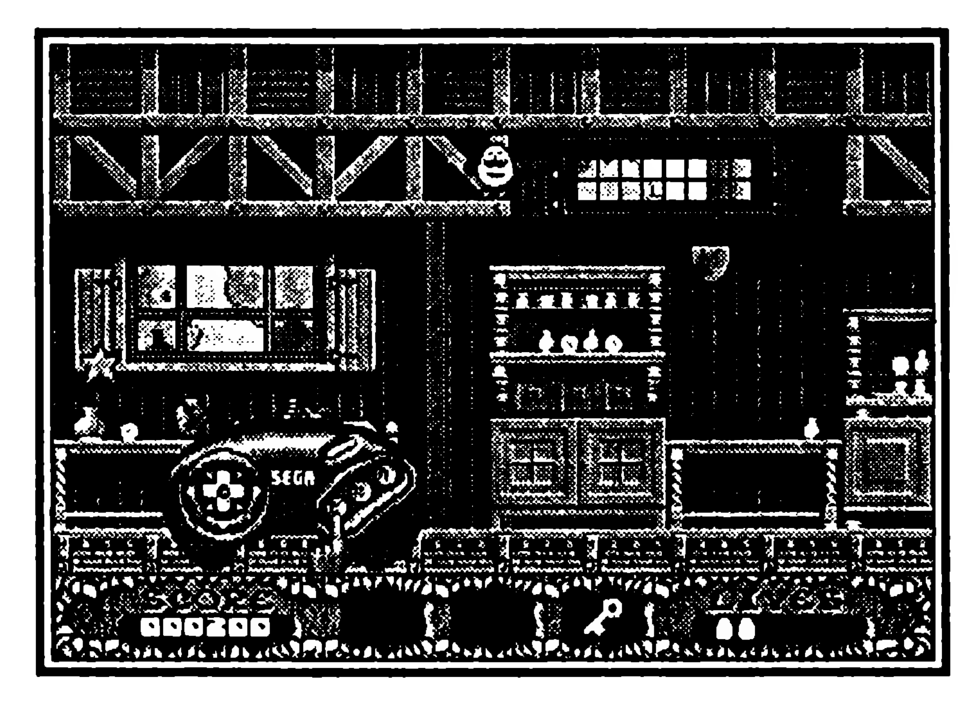
Поднявшись на корабль, идите по верхней палубе до двух ящиков, рядом с которыми на мачте есть небольшая горизонтальная площадка. Освободите одно «окошечко», но не оставляйте канат, он вам пригодится. Прыгайте по диагонали по площадкам влево и два раза используйте канат. Под развевающимся на ветру пиратским флагом возьмите колесо-лебедку (**a portcullis winch wheel**), спрыгните вниз и оставьте пока лебедку и канат на корабле или на улице. Спуститесь в трюм и используйте лом на площадке красного цвета. Под ней вы найдете ручную лебедку от ворот замка **ZAKS**'а (**Zaks portcullis winch handle**). В правом нижнем углу в трюме возьмите динамит (some sticks of dynamite). Исследовав все уголки и убедившись, что все звезды собраны, поднимитесь на верхнюю палубу и, освободив одно «окошечко», идите вправо по палубе до конца (возьмите с собой зонтик и динамит). Пират столкнет вас в воду, и вы должны будете с помощью пузырьков воздуха, поднимающихся со дна, подняться на поверхность, попутно собрав все звезды, которые есть в воде. Красная линия показывает запас кислорода (**oxygen**), имеющийся у вас (кислород ограничен, так что поторопитесь!).

Выбравшись на берег, возьмите акваланг (**an aqua lung for under water**), прыгните в воду с левой стороны от корабля и сразу же выбирайтесь на берег. Идите влево до конца, до входа в шахту, подобрав по дороге гаечный ключ (**a machine wrench**). Акваланг пока можете оставить рядом с мостом.

Спустившись в шахту, с помощью гаечного ключа запустите механизм, включающий все лифты в шахте. Желательно иметь с собой зонтик, так как с потолков всюду капает ядовитая жидкость.



Вернитесь к деревне, заберите золотое яйцо и, имея с собой динамит, яйцо и зонтик, спускайтесь в самый низ шахты. Увидев вагонетку, пока не садитесь в нее, а идите в противоположную сторону. Пройдя через два моста над раскаленной лавой, идите направо, пользуясь лифтами, пока не выйдете к боль-



шому камню, преграждающему путь. Положите динамит по середине между камнем и детонатором и используйте (В) детонатор. Камень разрушится, и вы сможете подняться наверх, к дракону, плюющемуся огненными шарами. Проскочив быстро направо, пока дракон не успел опомниться, положите золотое яйцо рядом с другим, которое находится там, и успокоенный дракон перестанет изрыгать огонь. Рядом с яйцами в углу возьмите золотой трилистник (**a solid gold Irish Shamrock**).

Возвращайтесь обратно, по дороге подобрав топор (**a bridgebuilder's sharp axe**). Взяв акваланг, используйте топор, стоя на середине деревянного мостика справа от шахты. Опустившись под воду, на одной из площадок возьмите литавры (**a pair of brass cymbals**).

Идите в деревню и используйте литавры над ухом спящего **DOZY**. Он проснется и даст вам старый персидский ковер (**a thick Persian rug**).

Спустившись вниз, снова идите в город, прихватив с собой корову и трилистник. Войдя в первый тоннель, выходите на Бридж-стрит и пройдите налево до другого тоннеля. Пройдя сквозь тоннель, вы окажетесь на Док-стрит. Пройдите налево и зайдите в тоннель, расположенный между двумя фонарями, который выведет вас на Кастл-стрит (**Castle Street**). Пройдя направо до входа в замок, используйте у ворот лебедку-колесо, которая поднимет решетку. С собой у вас обязательно должен быть арбалет.

Войдя в ворота (**B**), вы обнаружите, что из замка вас постоянно будут обстреливать. Ваша задача – с помощью арбалета сбить столько противников, чтобы все кружочки под надписью **STATUS** стали желтого цвета. При попадании в вас снаряда один желтый кружок исчезает. Вы можете защищаться (**B**) и стрелять из арбалета (**C**), наведя прицел на противника, что не так просто, как кажется, так как неприятель очень быстро меняет свое местоположение. Когда вся линия кружков станет желтой, вы автоматически войдете в замок. В левой верхней части на площадке рядом со стулом вы найдете комплект сборного подвесного моста (**a complete d.i.j. rope bridge kit**). Собрав все звезды, выходите из замка и вернитесь на Док-стрит. Пройдите по ней влево еще до одного тоннеля (по дороге вам снова встретится иконка с пергаментом) и по нему выходите на Кастл-стрит, в левую ее часть. Идите направо, пока не увидите стоящего человека, это торговец, который в обмен на корову даст вам волшебную фасолину (**a magic green bean**). Через любой из двух тоннелей рядом с торговцем выходите на Док-стрит и идите влево до лестницы, ведущей к кладбищу (**graveyard**). На кладбище, не доходя до коричневого здания, поднимитесь на холм и используйте подвесной мост, чтобы попасть к ключу с черепом (**a key with a skull motif**). Взяв ключ, продолжайте идти влево и, выйдя с кладбища, дойдите до человека в зеленой фуражке, который преграждает вам дорогу. Дайте ему трилистник, и он с радостью уберется с вашего пути, а вы на том месте, где он стоял, рядом с табличкой с изображением фасолины, используйте свою фасоль. Вырастет огромный стебель, уходящий в небо, за облака. Пока не поднимайтесь по нему, а, оставив рядом ключ с черепом, пройдите чуть левее и подберите спичку (**a dry match**).

Сейчас вам придется проделать обратный путь, выйти из города и вернуться в деревню. В доме **DENZIL**'а подожгите спичкой сухую солому, лед растает, и освобожденный **DENZIL** подарит вам ласты для плавания (**a pair of flippers for swimming**). Теперь можно и вволю поплавать! Плавать вы сможете, часто нажимая С и держа стрелку в нужном направлении.

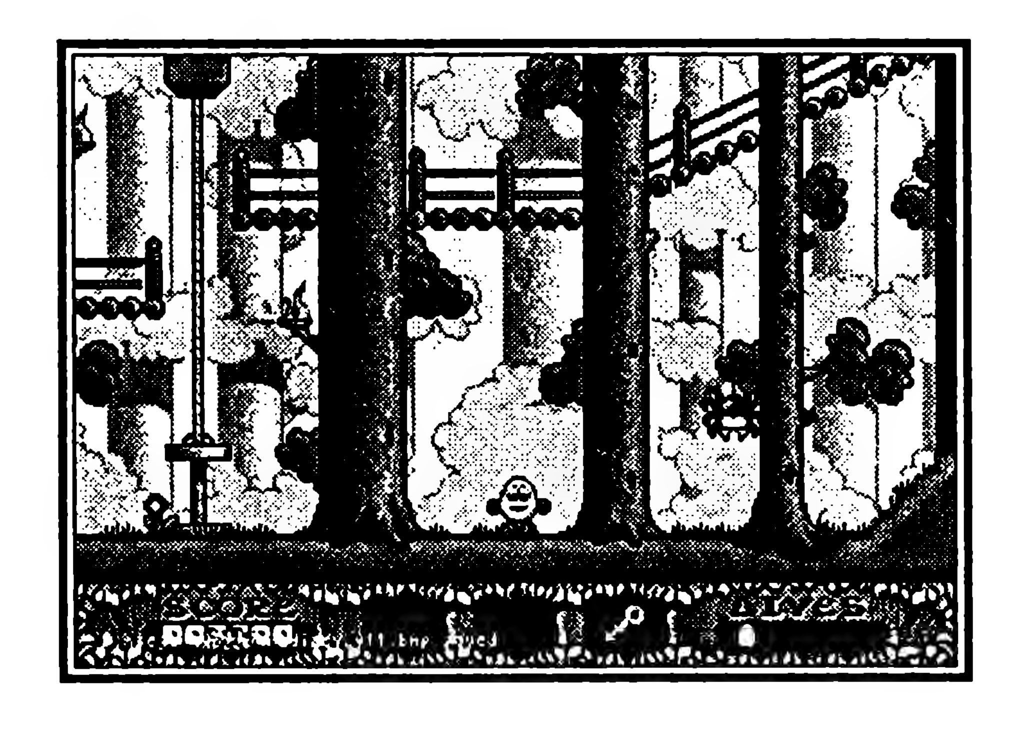
Спускайтесь вниз и идите вправо, по направлению к шахте. Надев акваланг и ласты, исследуйте весь подводный мир. По дороге к воде подберите кирку из нержавеющего металла (**a heavy duty rustproof**). Она пригодится, чтобы отодвинуть под водой камень справа от затонувшего корабля, под которым вы найдете золотую монету (**a large gold coin**). На затонувшем корабле возьмите пустой сундук (**an empty treasure chest**).

Выбравшись на крайний справа берег, возьмите мешок соли (**a large bag of salt**). Теперь возвращайтесь к шахте и идите к вагонетке (неплохо прихватить с собой зонтик). Держите одно «окошечко» свободным.

Путешествие на вагонетке – это, пожалуй, самый трудный участок во всей игре (по крайней мере, первые несколько раз).Очень трудно с первого раза безошибочно проделать нужный путь. Здесь главное – внимательность и быстрая реакция. Вагонетка движется автоматически, и ваша задача - направить ее в нужном направлении с помощью стрелок, объезжая вагонетки со злобными существами и тупики, обозначенные знаками «кирпич». Пути очень запутаны, много ответвлений и тупиков, и имеются четыре выхода: в шахту, на берег, к иконке с пергаментом и под лестницу, ведущую к кладбищу. Рельсы, на которых находятся звезды, ведут к последнему, самому дальнему выходу, где вы возьмете лопату (**a gravediggers muddy spade**). Если вы попадете к другим выходам или в тупики (в тупике вы теряете жизнь!), значит, вам придется садиться в вагонетку снова и снова, пока вы не попадете под лестницу. Чтобы продолжить свое путешествие, вам необходимо взять там лопату. Взяв ее, идите на кладбище и используйте лопату в небольшой впадинке рядом с земляной кучей.

В земле образуется яма, провалившись в которую, вы сможете взять пустое ведро (**an empty bucket**). Чтобы наполнить его водой, просто войдите в воду, которая рядом с ведром.

Выбраться из ямы вы можете с помощью гимнастического трамплина (**a gymnastic bouncy trampet**), установив его на верхней площадке под выходом на поверхность и прыгнув из ямы по диагонали. Ведро с водой отнесите к стеблю, выросшему из волшебной фасолины.



Пройдя левее того места, где вы нашли спичку, бросьте мешок с солью в яму с водой, на дне которой лежит бревно. Соль растворится и бревно всплывет, образовав подобие мостика. Чтобы переправиться через яму, просто сойдите на бревно, а на противоположном конце его выпрыгните на берег.

Итак, у вас уже должны быть собраны все звезды в тех местах, где вы побывали. Сейчас вам нужно подняться вверх по стеблю и по

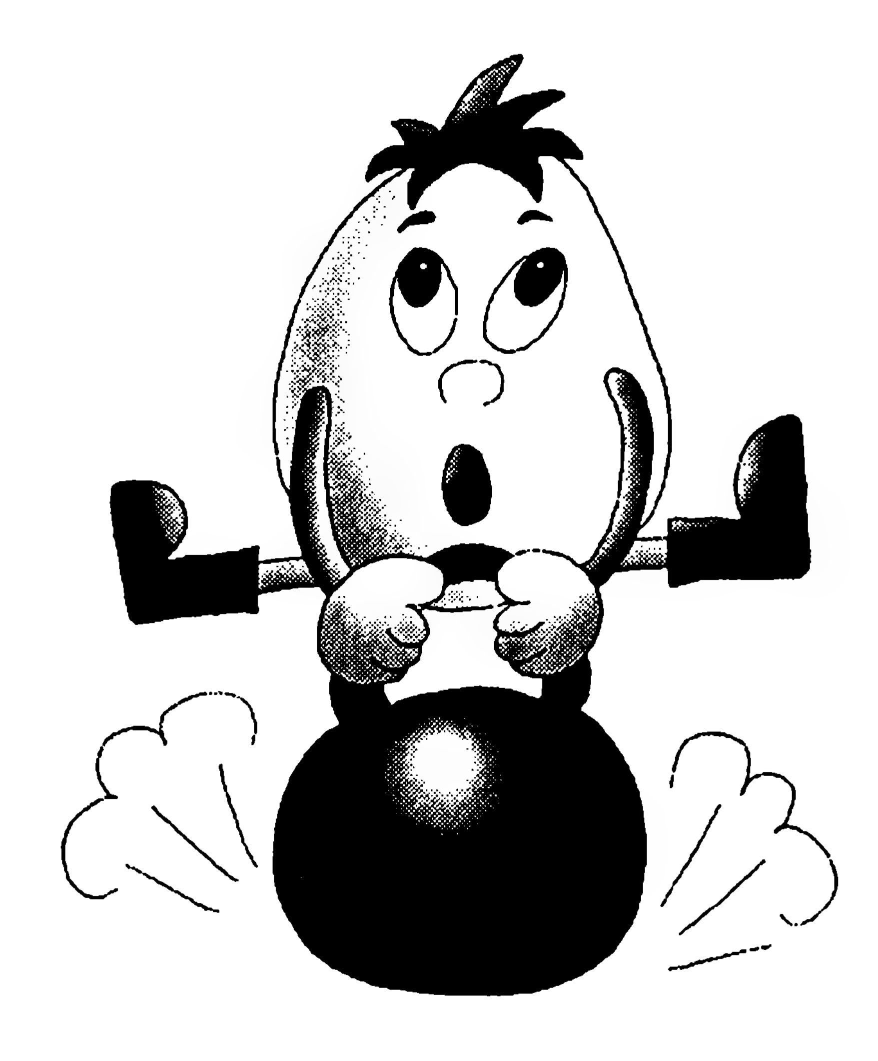
облакам, используя непрерывные прыжки по диагонали, чтобы добраться до заоблачного замка колдуна **ZAKS**'а, находящегося слева. Эта не такая простая задача, так как на облаках нельзя задерживаться, иначе провалитесь вниз.

К тому же, мешают бабочки, отбрасывая вас совсем не туда, куда нужно. Но попрыгав немного по облакам, вы приобретете некоторый опыт и без особого труда сможете добраться до замка. Этот путь придется повторить два раза, так как там вам понадобятся несколько предметов: ручная лебедка, ключ с черепом, ведро с водой, ковер, канат. Не забудьте собрать звезды, находящиеся на облаках, исследовав их и справа, и слева.

Добравшись до замка, с помощью лебедки откройте ворота и ключом с черепом включите лифт. Исследуйте каждый уголок замка, чтобы не пропустить звезду. В одном из каминов лежит иконка с пергаментом. Перед участком с острыми шипами используйте ковер, а огонь в камине залейте водой из ведра. Найдите на потолке крюк и воспользуйтесь канатом, чтобы перебраться на другую площадку. Поднимитесь еще выше и переберитесь на маленькую площадку на голубой кирпичной колонне. С нее прыгните по диагонали направо и вверх, и вы попадете ко входу в башню **ZAKS**'а, который откроется только тогда, когда будут собраны все 250 звезд (когда вы возьмете последнюю, появится изображение **DAIZY** и сообщение, что вход в башню **ZAKS**'а открыт).

Пройдя в башню, вы увидите на самом верху злого колдуна **ZAKS**'а, а чуть выше – **DAIZY**, которая просит вас о помощи. Чтобы освободить **DAIZY**, вам необходимо подняться очень высоко по маленьким площадкам, попутно стараясь уворачиваться от огненных шаров, которые выпускает **ZAKS**. Это достаточно сложно и, по возможности, вам нужно иметь к этому этапу как можно больше жизней.

Если вам все же удастся подняться на самый верх и освободить прекрасную **DAIZY**- честь вам и хвала!



FLASHBACK

ВОСПОМИНАНИЕ

Us Gold ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Главный герой игры чрезвычайно подвижен, этим он напоминает героя из «Prince Of Percia», но сама игра больше похожа на «Another World», только покруче будет. Создатели игры, видимо, ярые поклонники фильмов с Арнольдом Шварцнеггером — в «Обратном кадре» есть явные заимствования из них. Вам стирают память, но вы успеваете записать послание самому себе и позже вместе со своей памятью заносите ее обратно в свой мозг («Вспомнить все»). На одном из этапов вы рискуете своей жизнью в шоу-игре будущего («Бегущий человек»). А один из ваших врагов похож на киборга Т-1000 («Терминатор-2»). Несмотря на банальный сюжет, это вполне стоящая игра. Она состоит из 7 этапов, у каждого из которых есть свой пароль.

Стратегия



Чтобы выжить в этой игре, вам необходимо в совершенстве **ОВЛАДЕТЬ КЛАВИШАМИ УПРАВЛЕНИЯ**. Потренируйтесь в разнообразных прыжках, пока не научитесь выполнять их с легкостью. Вам придется двигаться на последних этапах очень быстро, и у вас не будет времени на раздумья.

Есть 4 вида прыжков. **ПРЫЖОК ВВЕРХ** — нажатие клавиши 🡅 на пульте. Если держать 🡅, вы сможете взобраться на уступ, который выше. Можно **ПРЫГНУТЬ НА ДВА ШАГА ВПЕРЕД** — нажмите и держите клавишу **A** и нажмите 🡅. Это пригодится, когда будете прыгать с уступа на уступ или перепрыгивать мины. Чтобы совершить **БОЛЬШОЙ ПРЫЖОК**, необходимо пробежать несколько шагов, затем нажать . Последний прыжок самый сложный: если есть возможность пробежать по крайней мере 4 шага, бегите и **ПРЫГАЙТЕ НА УСТУП ВЫШЕ**. Для этого не отпускайте клавишу **A** и нажмите на пульте клавишу направления, в котором хотите бежать, затем отпустите ее, но клавишу **A** продолжайте держать. Если вы ухватились за уступ, вы можете висеть на нем сколь угодно долго, пока не отпустите клавишу **A**. Чтобы забраться на него, нажмите 🡅, а чтобы упасть вниз, просто отпустите клавишу **A**.

Чтобы воспользоваться предметом, вы должны выбрать его в своем каталоге (вызывается нажатием клавиши **«Start»**), потом нажать клавишу **B**. На втором этапе вы добавите к своему боевому арсеналу **СИЛОВОЕ ПОЛЕ (FORCE FIELD)**. Пока вы не пользуетесь другими предметами, держите силовое поле включенным, так вам не придется прикладывать особых усилий, чтобы задействовать его. Быстро нажав **A** и **B**, вы легко включите силовое поле на время своей стрельбы. Силовое поле появляется только на короткое время, поэтому старайтесь задействовать его, когда пули летят в вас.

Более серьезным средством вашей защиты является **ЩИТ (SHIELD)**. Вы владеете им с самого начала игры и сохраняете до конца. Он может спасти вас от четырех попаданий, прежде чем станет бесполезен (его защитная энергия упадет до нулевой отметки), тогда следующая пуля оборвет вашу жизнь. Но щит не спасает вас от падений с



большой высоты. В случае гибели вам придется либо начать этот этап сначала, использовав пароль, либо вернуться к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ** (**SAVE PUMP**). Поэтому важно, конечно, чтобы в вас не попадали, но куда важнее перезаряжать свой щит где только возможно. Для этой цели и предназначены **ГЕНЕРАТОРЫ ЭНЕРГИИ (ENERGY GENERATORS)**, которые есть на каждом из этапов игры. Запоминайте их местоположения, чтобы, когда снизится сопротивляемость вашего щита, вы всегда могли вернуться к ним.

Этап 1: Планета Титан

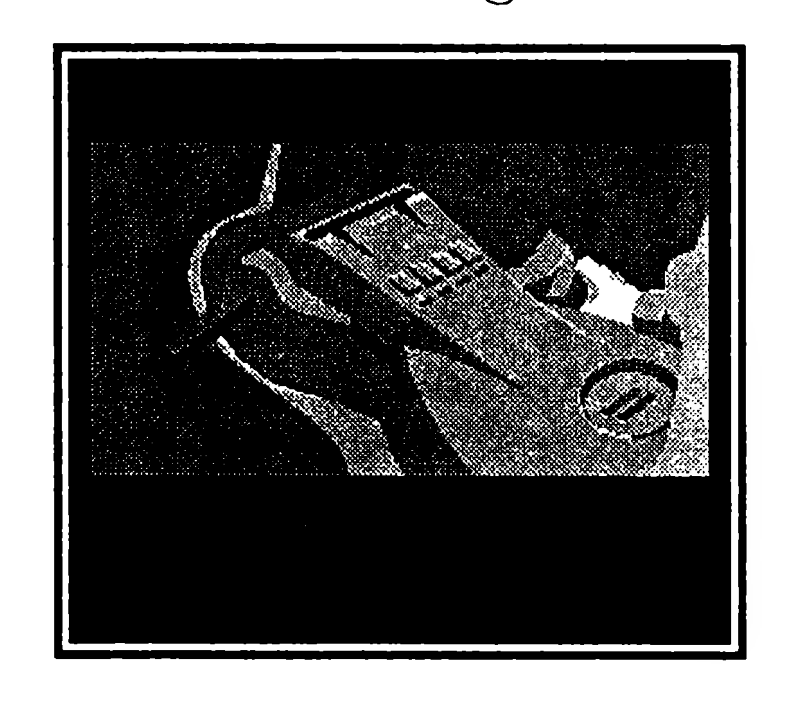
Это прекрасный уровень для получения **НАЧАЛЬНОЙ ПОДГОТОВКИ**. Он также идеально подходит для того, чтобы научиться решать головоломки, которые во множестве будут встречаться вам на протяжении всей игры. Важно запомнить следующее: всегда есть способ, которым можно преодолеть любое препятствие и открыть любую дверь, так что, столкнувшись с какой-либо проблемой, подумайте, как те предметы, что есть в вашем каталоге, могут вам помочь, или хорошенько осмотритесь вокруг — ключ к решению проблемы должен быть где-то рядом.

ДРОНО-РОБОТ (DRONE ROBOT) выпускает антенну, которая улавливает ваше присутствие и дает роботу сигнал к саморазрушению. Антенна также может стрелять в вас. Если вы находитесь в непосредственной близости от робота и он взрывается, вы получаете одну пробоину в своем щите. 2 наилучших способа борьбы с роботами заключаются в следующем: либо вы, оставаясь на расстоянии, приседаете и стреляете в антенну, когда она поднимется, либо просто проноситесь мимо робота на полной скорости.

После первой комнаты отправляйтесь вниз (вы можете или спрыгнуть, или, стоя на краю уступа, развернуться и начать аккуратно спускаться вниз, для чего нужно нажать **A** и ↓ на пульте). Возьмите **ГОЛОКУБ (HOLOCUBE)**, выберите его в своем каталоге (нажмите «**Start**») и включите его (клавиша **B**). Заберитесь на верхний уступ первой комнаты. Бегите направо (чтобы бежать, держите нажатой клавишу **A**) в следующую комнату и прыгайте через яму (держите нажатой клавишу ↑, когда выбегаете из первой комнаты и вбегаете во вторую). Оказавшись в следующей комнате, прыгайте вниз. Еще ниже находятся дверь и охранник. Дверь должна быть открыта. Если же нет, вам надо вернуться назад и взять голокуб, который потом следует поместить между датчиками двери. Нажмите **C**, чтобы вытащить пистолет (ох, и ловко вы это делаете!), затем шагните с уступа, прицельтесь и убейте охранника. Идите налево в дверь и прыгайте в следующую комнату. Будьте готовы к тому, что вас ожидает.



Вам предстоит встретиться с охранником и двумя дроно-роботами. Прежде чем прыгнуть к ним и всту-



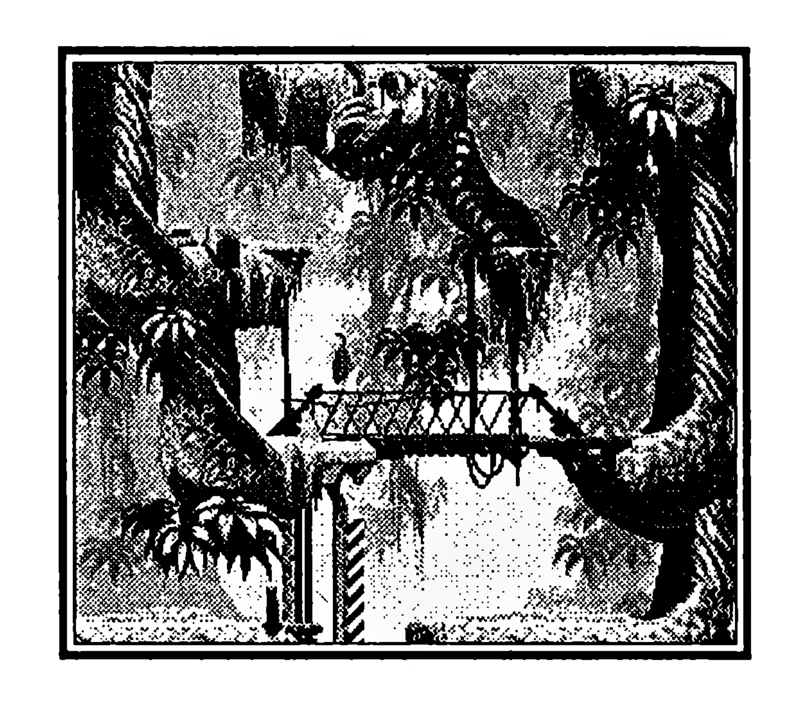
пить с ними в схватку, идите налево, в следующую комнату, встаньте рядом с левой стеной и нажмите клавишу Вверх, чтобы взобраться на уступ. Поднявшись туда, присядьте и поднимите **10 КРЕДИТОК (10 CREDITS)**. Прыгайте вниз и отправляйтесь в комнату справа. Совершенно необязательно вступать в схватку с дроном, который находится прямо под вами, тем более что с ним тяжело сражаться на узкой платформе, поэтому прыгайте еще ниже и, сбежав по правому уступу, падайте на землю. Вытащите пистолет, повернитесь налево, присядьте и убейте робота. Спрячьте пистолет и бегите налево, в следующую комнату. Лезьте наверх и достаньте пистолет.

Идите вправо, чтобы появиться за спиной охранника в следующей комнате. Вы находитесь слишком близко к нему, чтобы его застрелить, поэтому вытаскивайте пистолет и бейте его рукояткой пистолета (клавиша А). Возьмите **КАРТРИДЖ (CARTRIDGE)**. Идите налево, в следующую комнату, прыгайте вниз, идите направо в следующую комнату и прыгайте вниз.

Теперь вы находитесь на высоком уступе. Под вами — охранник. Встаньте на самый край, повернувшись налево, затем нажмите и держите клавишу А и нажимайте ↑, чтобы допрыгнуть до маленького уступа напротив. Повернитесь направо и карабкайтесь вниз. Достаньте пистолет, спрыгивайте вниз и убивайте охранника. Отправляйтесь направо в следующую комнату. Не дотрагивайтесь до **СВЕТЯЩЕЙСЯ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНЫ**, иначе вам не поздоровится. Заберитесь на платформу и спуститесь оттуда с правой стороны. Идите направо в соседнюю комнату. Внимательно осмотрите пол. Вы увидите **ВСПОЛОХИ ЭНЕРГИИ**, которые убьют вас, если вы на них наступите. Встав перед первым, нажмите и держите клавишу А, затем нажмите ↑, чтобы перепрыгнуть его. Подъемник точно почувствует ваше приближение и опустится вниз. Подпрыгивайте и залезайте на него. Подойдите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Выберите в каталоге щит, нажмите и держите **B**, чтобы поместить его в генератор. Потом выберите картридж и держите клавишу **B** нажатой, чтобы поместить его в генератор. Затем бегите налево, спрыгивайте с подъемника, перепрыгивайте через всполохи и идите как можно дальше влево, пока не обнаружите **КАРТРИДЖНЫЙ ЗАМОК (CARTRIDGE LOCK)**. Воспользуйтесь картриджем, чтобы открыть его, затем быстро приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота. Идите налево, в соседнюю комнату, спрыгивайте на землю и прыгайте через всполох энергии. Встаньте на подъемник в центре комнаты, нажмите и держите клавишу А, одновременно нажимая ↑, чтобы подняться на нем.

Идите налево, в соседнюю комнату. Забирайтесь наверх, потом еще раз наверх, налево и прыгайте вниз, там найдете **КАМЕНЬ (STONE)**. Забирайтесь обратно на самый верхний уступ и бросайте камень вправо. Он включит подъемник у левой стены. Подойдите к подъемнику и поднимите **ТЕЛЕПОРТАТОР (TELEPORTER)**. Идите направо и подберите камень. Возвращайтесь назад и падайте вниз, затем спускайтесь на подъемнике. Наконец-то, **СОХРАНИТЕЛЬ**! Подойдите к левому краю подъемника, спрыгните с него и бегите к **СОХРАНИТЕЛЮ**. И сохраняйтесь, сохраняйтесь, сохраняйтесь!

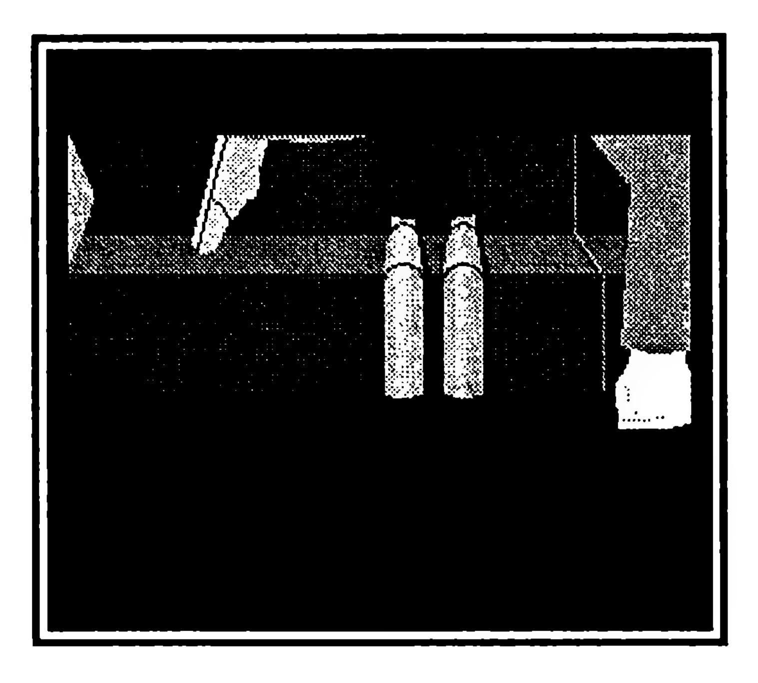




Помните, где находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**? Возвращайтесь к нему (далеко вправо). Поднимитесь на подъемнике, затем идите налево, в соседнюю комнату, одновременно доставая свой пистолет. Чтобы убить охранника, вам нужно выстрелить как можно быстрее. Забирайтесь наверх. Прыгайте через яму налево, затем прыгайте обратно, чтобы избежать включения сенсора, который опустит подъемник к центральной платформе. Заберитесь на нее и подойдите к ее правому краю — подъемник поедет вниз. Перепрыгните через датчики, чтобы подъемник не поехал обратно наверх. Лезьте (или поезжайте на подъемнике) наверх и отправляйтесь в соседнюю комнату. Внизу вы увидите **РАНЕНОГО ЧЕЛОВЕКА**. Подойдите к нему (чтобы поговорить с ним, нажмите **А**). Дайте ему телепортатор. Возьмите **ИДЕНТИФИКАЦИОННУЮ КАРТОЧКУ (ID CARD)**. Забирайтесь обратно наверх и идите к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит, если необходимо. Затем возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь.

Карабкайтесь вниз, в следующую комнату (или падайте вниз — это безопасней!). Вставьте идентификационную карточку в **ЗАМОК ДЛЯ КАРТЫ (CARD LOCK)**. Прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Спускайтесь вниз в следующую комнату, прыгайте, потом спускайтесь еще ниже. Бросайте камень как можно дальше вправо, чтобы привлечь внимание охранников, потом прыгайте вниз и стреляйте в них. При появлении лазерного луча, падайте вниз и, сгруппировавшись, катитесь вправо, чтобы избежать попадания в голову (!). Продолжайте катиться в соседнюю комнату до самой стены. Заберитесь по ней и поговорите с человеком.

Ого, здесь куча кредиток! Самое время подобрать несколько. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Идите направо через комнату и спускайтесь в соседнюю. Забирайтесь на центральный уступ, вытаскивайте пистолет и падайте. Застрелите охранников. Воспользуйтесь **ГЕНЕРАТОРОМ ЭНЕРГИИ**, чтобы подзарядить щит. Отправляйтесь направо, взбирайтесь наверх и нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ (SWITCH)**. Перепрыгните через сенсор, чтобы не включить светящуюся зеленую стену. Направляйтесь вправо в соседнюю комнату и с колена убейте дрона-робота. Падайте вниз и убейте охранника. Подберите **КРЕДИТКИ**, которые лежат в центре комнаты. Идите в соседнюю. Забирайтесь на центральную платформу и поднимите **КЛЮЧ (KEY)**. Спрыгните вправо и соберите **КРЕДИТКИ**. Идите направо в соседнюю комнату, застрелите охранника. Заберитесь наверх к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**. Осмотритесь вокруг и найдете еще несколько **КРЕДИТОК**. (У вас их должно быть уже достаточно!) Отправляйтесь в левую комнату. Присядьте и перекатитесь через центральный уступ. Не забудьте сохраниться. Потом отправляйтесь вниз и направо. Там вы снова встретитесь со стариком. Купите у него **РЕМЕНЬ (G-BELT)**. Наденьте его и падайте в яму. Вот и конец этапа!

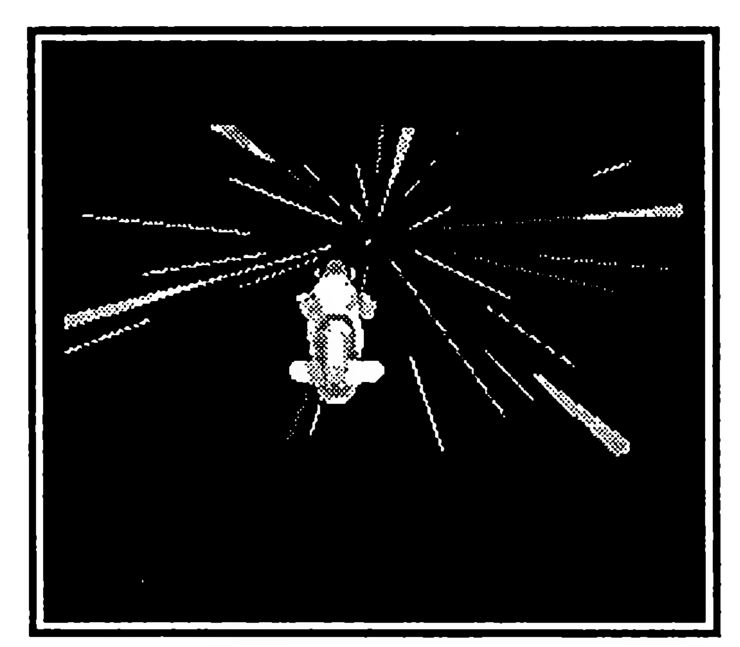


Этап 2: Новый Вашингтон

Это самый продолжительный этап в игре! Отправляйтесь направо в соседнюю комнату, повернитесь влево и карабкайтесь вниз. Прыгайте, потом поднимайтесь на подъемнике. Поднимитесь на правый уступ. Отойдите как можно дальше вправо, разбегитесь и бегите влево, прыгайте и хватайтесь за уступ наверху (не отпуская клавишу **A**, нажмите в момент прыжка ←) Отправляйтесь в соседнюю комнату слева и забирайтесь наверх. Теперь — направо. В следующей комнате вас ждет серьезное испытание. Опустившись на колено, стреляйте в **ДВУХ ПАРЯЩИХ В ВОЗДУХЕ ОХРАННИКОВ**, затем быстро поднимайтесь и снова стреляйте, иначе вам с ними не справиться. Поговорите со своим старым другом **ЯНОМ**. Присядьте на стул. (Прекрасная сцена! Сделано гораздо лучше, чем концовки большинства игр!) Вы получите **СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Включите и всегда держите его включенным, если, конечно, больше ничем из каталога не пользуетесь. В этом случае единственное, что вам нужно будет сделать, чтобы создать вокруг себя силовое поле, это нажать клавишу **B**. На мгновение оно защитит вас от вражеского огня. Энергия поля не истощается, поэтому вы можете пользоваться им сколько хотите.

Идите направо в соседнюю комнату. Подойдите прямо к пропасти, повернитесь налево и спускайтесь вниз. Падайте, вытаскивайте пистолет и стреляйте в охранника. Возьмите **ВЗРЫВАТЕЛЬ (FUSE)**. Лезьте наверх. Разбегитесь и прыгайте влево, хватайтесь за уступ наверху и залезайте на него. Выберите в своем каталоге взрыватель и подведите его к переключателю. Нажмите переключатель и поднимитесь на подъемнике. Пройдите влево и нажмите переключатель. Поднимитесь на подъемнике. По завершении игры остается абсолютно непонятным, какие цели преследует этот человек, но каждый раз, встречаясь с вами, он говорит: «Доброе утро!» Идите налево в следующую комнату и поговорите с человеком на **ПРОПУСКНОМ ПУНКТЕ (CHECKPOINT)**, чтобы получить **КАРТУ (MAP)**. Включите подъемник и опуститесь на нем. Чтобы воспользоваться метро, вам надо встать справа от барьера безопасности и нажать клавишу **A**, когда появится поезд. Вас доставят на следующую станцию сабвея. Последовательность станций указана у вас на карте. Нажмите **A**, когда доберетесь до станции **АМЕРИКА**.

Отправляйтесь на подъемнике наверх, потом пересядьте на другой, для этого нажмите на переключатель, и поднимайтесь еще выше. Идите как можно дальше направо, чтобы обмануть сенсор, и вызовите подъемник. Отправляйтесь налево в бар и потолкуйте с барменом. Потом — направо и поговорите с **ДЖЕКОМ**. А вы еще думали, что 500 кредиток за ремень это слишком круто!



Спускайтесь обратно в метро и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Поднимитесь на двух подъемниках и сверните налево, к **АДМИНИСТРАТИВНОМУ ЦЕНТРУ**. Поговорите с типом, который окажется справа. Поднимитесь и поговорите с людьми в окнах **A**, **C** и, наконец, **B**. С боссом разговаривайте вежливо. Отдайте ему свою идентификационную карточку, чтобы получить **РАЗРЕШЕНИЕ НА РАБОТУ**. Потом возвращайтесь в сабвей и поезжайте в **ЕВРОПУ**.

Поднимитесь на двух подъемниках и идите налево. Вы можете сфотографироваться, вставив свою кредит-



ную карточку в щель для монет, но полученные снимки вам в дальнейшем не понадобятся Пройдя еще немного влево, вы найдете **АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ**. Побеседуйте с мужчиной, потом идите налево к **СПИСКУ ПРЕДЛАГАЕМЫХ РАБОТ**.



Поручение 1 (доставка пакета):

Воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить работу. Опуститесь на подъемнике, зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АЗИЮ**.

Поднимитесь на последний этаж и идите вправо в **ТУРИСТИЧЕСКОЕ АГЕНТСТВО**. Поговорите с дамой в будке и получите пакет. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АФРИКУ**. Когда вы появитесь на последнем этаже, на вас набросится охранник. Будьте готовы к этому. Идите направо, найдите агента по туризму и отдайте ему пакет. Возвращайтесь в агентство по найму (**ЕВРОПА**) и получите следующее поручение.

Поручение 2 (сопровождение очень важной персоны (ОВП):

Предъявите разрешение на работу и примите поручение, потом зарядите щит и сохранитесь. Отправляйтесь в **АФРИКУ** и поднимитесь на подъемнике до **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЫ 2**. Идите налево. Прыгайте направо и поднимайтесь на подъемнике за **ОВП**. Идите направо в соседнюю комнату. **ОВП** может уйти, но вы не обращайте внимания. Заберитесь на самый верх справа, потом спрыгивайте вниз (таким образом обманете двери). Идите направо в соседнюю комнату, забирайтесь наверх, перепрыгните мину. Повисните на правом уступе и падайте. Пройдите влево через 2 комнаты, найдите **ОВП** и приведите его к этому месту. Спуститесь на подъемнике. Заберитесь на самый верх, затем прыгайте вниз и стреляйте в охранника. Поднимите **КЛЮЧ (KEY)**. Перелезьте через стену слева и воспользуйтесь ключом, чтобы открыть **ЗАМОК (KEY LOCK)**. Идите в соседнюю комнату слева и будьте готовы выстрелить в охранника. Падайте вниз и отправляйтесь в комнату слева. Пройдите влево и залезьте на верхний уступ. Стоя на нем, быстро стреляйте в приближающуюся к вам сферу. Отпрыгните вправо и забирайтесь наверх, чтобы уничтожить вторую сферу. Идите налево и ищите **КЛЮЧ**, затем спускайтесь и уходите вправо. Дойдя до запертой на **ЗАМОК** двери, откройте ее ключом. За дверью вы найдете **ОВП**. Идите в комнату слева и опуститесь на подъемнике. Это **ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ ЦЕНТР**. Идите налево. Когда **ОВП** узнает это место, вы будете тут же переброшены в агентство по найму. Восстановите щит, сохранитесь и можете браться за следующую работу.

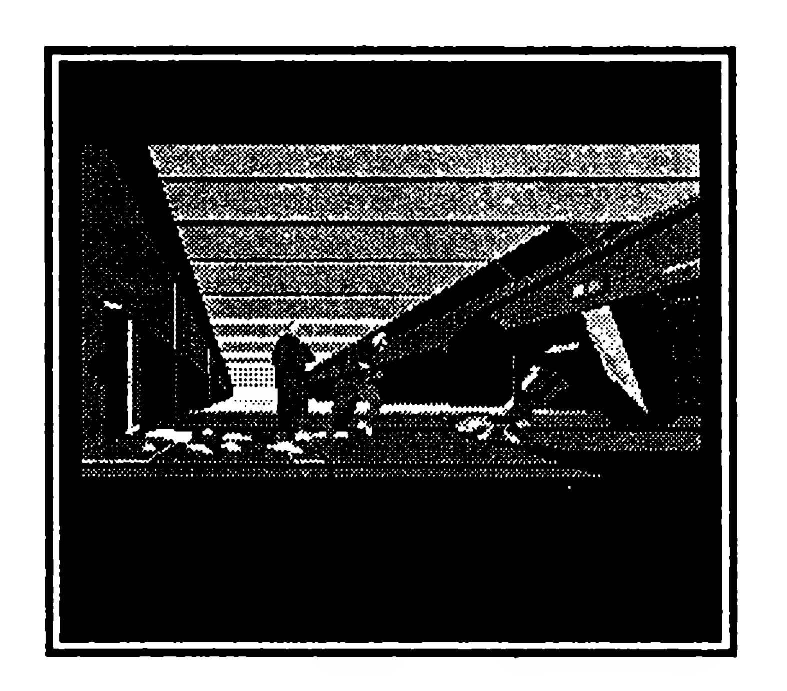
Поручение 3 (ликвидация киборга):

Готовьтесь к неожиданностям! Отправляйтесь направо через две комнаты и найдите там человека. Покажите ему фотографию киборга. Он направит вас в бар. Спускайтесь в сабвей и отправляйтесь в **АМЕРИКУ**. Поднимайтесь на последний этаж и идите налево в **БАР**. Поговорите с человеком, который находится у левой стены бара, и покажите ему фото. Он направит вас в **ЗАПРЕТНУЮ ЗОНУ 1** (она расположена чуть ниже). Спуститесь вниз на двух подъемниках и поговорите с **ПОЛИЦЕЙСКИМ**. Вернитесь в бар. Пройдите налево в смежную комнату, но будьте наготове — вы будете атакованы сзади (справа) мутантом. Поговорите с мужчиной. Отправляйтесь назад, в **ЗАПРЕТ-**

НУЮ ЗОНУ 1 и застрелите полицейского (эй, не мы придумали эту игру! Мы в нее только играем!). Полицейский воспарит в воздух после первого выстрела, поэтому будьте готовы подняться и выстрелить еще раз. Поднимите **КЛЮЧ**. Вернитесь в бар и пройдите одну комнату влево, там найдете **ЗАМОК**. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть люк в полу. Спускайтесь туда и сохранитесь. Потом спуститесь на один этаж и перепрыгните через пролет, который справа, затем идите в правую соседнюю комнату, присядьте и стреляйте в правую стену. Два охранника, один за другим, выбегут прямо под ваши пули, затем убегут обратно, потом появятся вновь, и так будут бегать до тех пор, пока вы их не убьете. Вы будете перемещеныобратно в агенство по найму. Восстановите щит и сохранитесь. Воспользуйтесь разрешением на работу, чтобы получить следущее поручение.

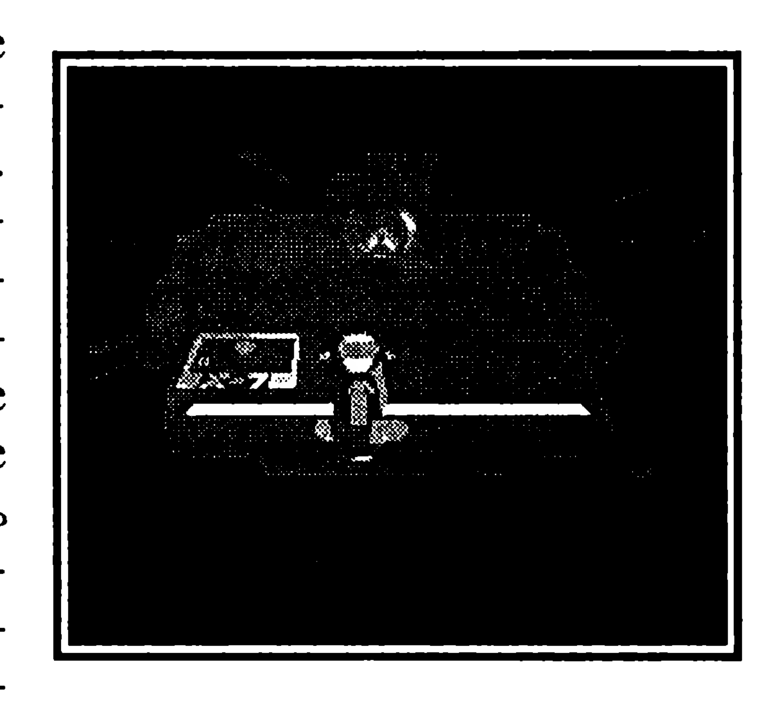
Поручение 4 (замена карты в генераторе мощности):

Выполнение этого поручения не составит для вас особой сложности, если, конечно, вы хорошо овладели клавишами управления. Вы должены добраться до генератора мощности не более чем за 90 секунд. При хорошей скорости бега вы можете достичь цели своего назначения секунд за 75, но вам достаточно трудно будет найти место для карты и, вполне возможно, что оставшиеся 15 секунд вам совсем не помешают. К тому же, у вас есть возможность сохраниться перед марш-броском, так что не волнуйтесь. **ТЕЛЕПОРТАТОР** находится в агентстве по найму (такая голубая штучка на потолке) справа от **СОХРАНИТЕЛЯ** и **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Встаньте под ним и приступайте к делу. Взберитесь на стену и быстро бегите направо (держите клавишу А) через следующую комнату. Нажмите и держите клавишу ↑, когда выходите из второй комнаты, чтобы перепрыгнуть через опасные всполохи энергии на полу в третьей комнате. Не отпуская А, нажимайте опять ↑, чтобы перепрыгнуть через следующий пролет. Бегите вправо до упора, нажимайте переключатель, прыгайте вниз и бегите налево. Перекатитесь, чтобы избежать опасности, поджидающей вас на пороге следующей комнаты. Перелезьте через стену, перепрыгните яму и перекатитесь под следующим препятствием. Опуститесь на подъемнике, затем еще на одном. Бегите направо и прыгайте через яму в следующую комнату. Когда вбегаете в соседнюю комнату, держите клавишу А. Тогда вы прыгнете вверх и схватитесь за верхний уступ, который включает подъемник, находящийся внизу, Дождитесь, пока он поднимется до самого верха, затем спуститесь на нем вниз. Бегите направо, к генератору (вся эта зона отмечена словом «терминал»). Возьмите из каталога карту. Место для нее — щель справа от основания генератора. Вставьте ее туда. Восстановите энергию своего щита, сохранитесь, затем воспользуйтесь своим разрешением, чтобы получить следующую работу.



Поручение 5 (уничтожение мутантов):

Пройдите 3 комнаты влево и отправляйтесь вниз на подъемнике к **ЗАПРЕТНОЙ ЗОНЕ 3**. Войдите в комнату и сохранитесь. Прыгайте вниз и стреляйте в мутантов (если вам удастся их убить, а самому не пострадать, вам, возможно, захочется вскарабкаться наверх и сохраниться снова). Прыгайте на левый уступ и спускайтесь вниз. Падайте и стреляйте в мутанта. Прыгайте еще ниже. Воспользуйтесь своим силовым полем,



чтобы отбить первую пулю мутанта, затем застрелите его. Подберите **КЛЮЧ** у его ног и прыгайте вниз в следующую комнату. Убейте мутантов. Дальше — налево. Откройте ключом вторую дверь и продолжайте двигаться влево. Поднимите **КАМЕНЬ** и бросьте его в датчик слева от себя, заберитесь на уступ, включите силовое поле и застрелите мутанта. В соседней комнате мутант сидит на дальней левой стене, так что будьте готовы, как только войдете, стрелять и использовать силовое поле. Отправляйтесь направо. Встаньте в центре комнаты и бегите влево; выбегая из комнаты, нажмите и держите клавишу ↑ на пульте, чтобы совершить прыжок. Приземлившись, сразу приседайте и стреляйте влево. Перепрыгните через **МИНУ** (**MINE**) и лезьте на левую стену, чтобы добраться до сенсора. Спускайтесь обратно и идите в следующую комнату. Падайте и стреляйте в мутанта. Лезьте обратно. Приседайте под лучом лазерной пушки. Идите в соседнюю комнату (безопаснее будет, если вы туда вкатитесь). Присядьте и приготовьтесь застрелить **ЛЕВИТИРУЮЩЕГО ОХРАННИКА**, затем выпрямитесь, чтобы прикончить его (воспользуйтесь своим силовым полем!). Пройдите к нижнему правому углу и поднимите **100 КРЕДИТОК** и **КЛЮЧ**. Отправляйтесь обратно на самый верх (не забывайте про лазерную пушку). Идите вниз и направо, затем спускайтесь в следующую комнату и вступите в схватку с очередным **ОХРАННИКОМ**. Отправляйтесь к правому нижнему углу и воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК**, но будьте готовы развернуться и очень быстро выстрелить в сферу. Если сфера подобралась слишком близко к вам, вы можете пригнуться и перекатиться под ней, затем развернуться и расстрелять ее. Уберите пистолет, и вы тут же окажетесь в агентстве по найму. Зарядите щит и сохранитесь.

Теперь вы должны получить документы. Из агентства идите направо к подъемнику, но не упадите в его шахту! Дождитесь, пока он поднимется, затем спускайтесь в метро. Отправляйтесь в **АМЕРИКУ** и поднимайтесь на последний этаж. Идите направо, найдите **ДЖЕКА** (подделывателя документов). Возьмите у него свои бумаги и возвращайтесь в **ЕВРОПУ**. Поднимитесь наверх и найдите человека, который сидит за столом под вывеской «**БАШНЯ СМЕРТИ**». Отдайте ему свои бумаги. Согласитесь, это было легко.

Этап 3: Башня Смерти

Это, наверное, самый легкий этап, лишь кое-где вас подстерегают неприятности. Башня имеет форму пирамиды, поэтому взбираться на нее легко. **НАИБОЛЕЕ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ, КОТОРУЮ СЛЕДУЕТ ЗАПОМНИТЬ**: сферы всегда будут находиться на уровне ваших глаз. Вы можете, опустившись на колено, спокойно сражаться с другими врагами. Сферы будут лишь проплывать у вас над головой. Как только они удалятся от вас, вставайте и стреляйте. **ПОМНИТЕ ТАКЖЕ**, что если встать у стены лицом к центру и опуститься на колено, враги будут сами выбегать под ваши пули.

Уровень 8:

Входя в комнату, будьте готовы к стрельбе! Пройдите вправо 3 комнаты, чтобы найти подъемник, затем нажмите переключатель в центре пола, чтобы открылась дверь

с правой стороны подъемника. Идите налево, пока вы не выйдете к комнате с подъемником с другой стороны, затем поднимайтесь на подъемнике наверх.

Уровень 7:

Подъемник, ведущий на уровень 6, находится в правой стороне, но подход к нему преграждает стена. Продолжайте идти влево, пока не доберетесь до двух дверей в левом нижнем углу (здесь же находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, которым можно воспользоваться!). Уничтожьте сферы в комнате справа, чтобы открыть 2 двери, ведущие к подъемнику.

Уровень 6:

Сразу же карабкайтесь на правую стену и идите вправо, чтобы нажать выключатель, затем идите налево, пока не доберетесь до подъемника. В соседней комнате слева находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**, к которому, возможно, вам захочется вернуться прежде, чем отправиться на уровень 5. (**СОХРАНИТЕЛЬ** находится около подъемника на уровне 7.)

Уровень 5:

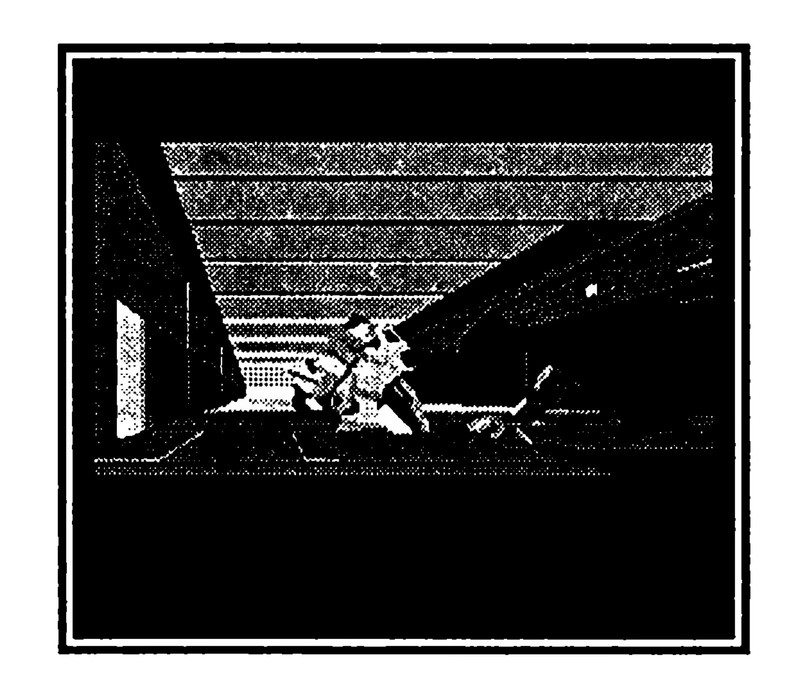
Перекатитесь по тоннелю влево и продолжайте идти влево, пока не увидите подъемник. В комнате слева от подъемника находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Комната слева от **СОХРАНИТЕЛЯ** весьма коварна: на полу лежат три мины. С верхнего правого уступа прыгайте влево и не отпускайте клавишу А, чтобы уцепиться за уступ внизу, затем падайте и прыгайте влево. Взберитесь наверх и прыгайте влево, чтобы обмануть мину на потолке, затем прыгайте вправо, поднимайтесь обратно и с разбега прыгайте влево на самый верхний левый уступ. Двумя комнатами левее вас ждет засада из двух охранников. Спуститесь на нижний этаж и бегите к правой стороне комнаты, затем повернитесь налево, присядьте и стреляйте в охранников. Видите, не так все плохо.

Уровень 4:

Чем выше вы поднимаетесь, тем меньше становятся размеры уровней. И это облегчает вам задачу. Теперь вам нужно идти вправо, чтобы выйти к подъемнику с другой стороны. В первой комнате справа вы должны взобраться на стену и выстрелом уничтожить сферу, потом сбить с ног охранника. После чего падайте вниз и прикончите его. Нажмите переключатель: наверху откроется дверь. Потом взбирайтесь налево и с разбега прыгайте вправо. Оказавшись в следующей комнате, дождитесь пока охранники не подорвутся на мине. В комнате находится **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Воспользуйтесь им.

Уровень 3:

Он вмещает в себя три этажа, которые тянутся вдоль всего уровня. Идите до самого конца вправо или влево, чтобы взобраться наверх, или спуститься вниз. Стойте на подъемнике и отстреливайте появляющихся охранников. Затем идите направо и взбирайтесь вверх, к **СОХРАНИТЕЛЮ**. Уничтожьте сферу и двух охранников, затем сохранитесь. Заберитесь на верхний этаж и уничтожьте сферу, потом ждите, пока не появится следующая, и расстреляйте ее. Пройдите налево через две комнаты и увидите подъемник. Поднимайтесь.



Уровень 2:

Присядьте и застрелите охранника, потом откатитесь от сферы, прежде чем встать и расстрелять ее.

Нажмите переключатель, затем спуститесь на пол, чтобы места для схватки с охранником было побольше.

Уровень 1:

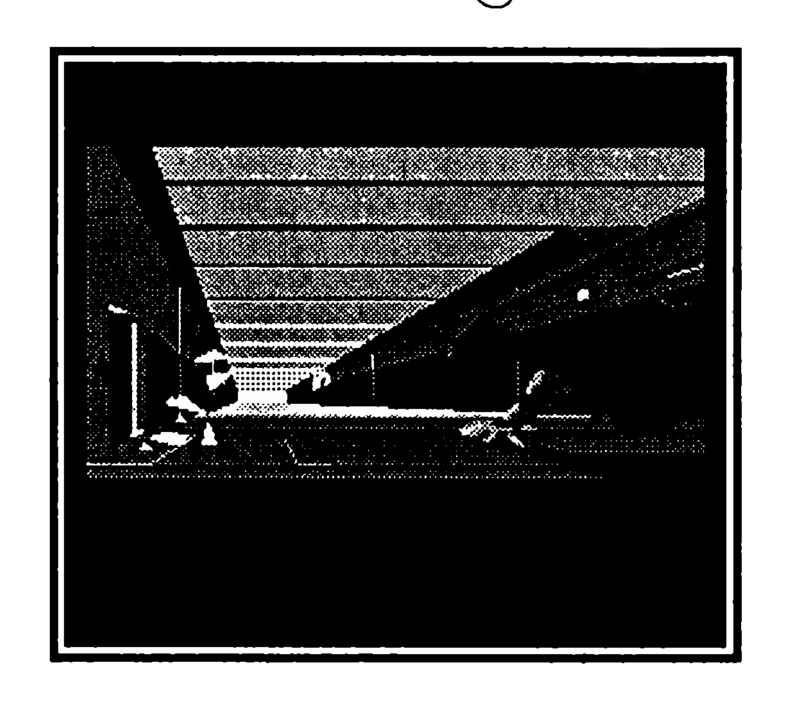
Чтобы расправиться с последним охранником, вам потребуется 8 выстрелов. Теперь вы отправляетесь на планету ЗЕМЛЯ.



Этап 4: Земля

Поначалу вам будет нелегко, потом легче. Спуститесь на подъемнике вниз. Покажите свои документы человеку. Войдите в комнату слева. Подъемник вас доставит наверх, и вам придется сразиться с парящим в воздухе охранником. Как только войдете в соседнюю (слева) комнату, приседайте и стреляйте, чтобы уничтожить дроно-робота и еще одного левитирующего охранника. Падайте вниз и откатитесь от очередного дроно-робота, затем развернись и стреляйте. Далее будет трудно: подъемник доставит вас в следующую комнату, где вы будете атакованы **ДВУМЯ СФЕРАМИ, ЛЕВИТИРУЮЩИМ ОХРАННИКОМ И ДРОНО-РОБОТОМ** одновременно! Помните, что сферы не смогут причинить вам вреда, если вы присядете во время схватки с роботом и охранником. Взберитесь на уступ справа и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Подзарядите щит. Идите налево, карабкайтесь вниз, затем вправо и вступайте в схватку с левитирующим охранником. Карабкайтесь и идите вправо, пока не столкнетесь с еще двумя левитирующими охранниками и дроно-роботом. Потом направо, где вас ждут еще два левитирующих охранника, сфера и дроноробот. Если вы упадете в голубую яму, вы обнаружите, что за шестом прячется сфера. Бороться с ней тяжело, поэтому перепрыгивайте яму, идите влево и нажмите на выключатель, чтобы вызвать **ТАКСИ (TAXI)**. Попробуйте представить себе будущее, где такси ездят сами по себе! Такси отвозит вас в **ПАРАДИЗ (PARADISE)** («Ограничитель скорости — 200»). Сохранитесь! Пройдите в комнату направо, где увидите значок Парадиза и зарешеченную дверь. Очень трудно разглядеть, но в верхнем правом углу комнаты находится **ОКНО**. Идите обратно влево и карабкайтесь на самую верхнюю платформу (если сделаете это быстро, то избежите встречи с роботом). Будьте готовы выстрелить в сферу справа, когда доберетесь до платформы. Разбегайтесь с левой стороны платформы и прыгайте вправо, нажимая на клавишу А, чтобы ухватиться за уступ. Взберитесь наверх, бегите и снова прыгайте вправо, чтобы добраться до уступа рядом с окном. Разбейте выстрелом стекло в окне, чтобы войти, и будьте готовы к встрече с дроно-роботом и сферой.

Оказавшись внутри, встаньте на левом краю подъемника и спускайтесь вниз, стреляя в сферу. Идите вправо. Войдя в комнату, присядьте и стреляйте, включив силовое поле: надо убить охранника, как только откроется дверь. Прыгайте влево и подберите ключ. Прыгайте на подъемник и поезжайте на нем вниз. Идите в комнату направо, немедленно приседайте и стреляйте в дроно-робота и охранника. Откатитесь влево и выстрелите в сферу. Пройдите три комнаты вправо, подождите, пока не спустится охранник, и тогда сражайтесь. Встаньте с правого края подъемника, и поезжайте вверх, стреляя в сферу. Идите влево и поезжайте наверх на первом подъемнике. Идите направо и ищите **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**.



Идите налево, потом спускайтесь на подъемнике вниз. Идите влево и отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите влево в следующую комнату и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите обратно к нижней комнате справа и откройте ключом **ЗАМОК**. Спуститесь на подъемнике и будьте готовы застрелить дроно-робота и сферу. Сохранитесь! Залезьте на платформу прямо над **СОХРАНИТЕЛЕМ**: стена сдвинется. Отправляйтесь на подъемнике вниз, будьте готовы выстрелить в сферу. Заберитесь наверх, в очередную комнату. Прыгните вправо (здесь где-то бродит охранник) и идите в следующую комнату. Возьмите ключ. Уничтожьте две сферы, чтобы открыть двери. Отправляйтесь в комнату слева. Встаньте в дверном пролете и заберитесь наверх. Идите в комнату справа. Прыгните к переключателю на правой стене и нажмите его, чтобы сдвинуть стену внизу. Идите обратно и спускайтесь вниз к первому этажу следующей комнаты (смежной с комнатой, где находится **БОКС ДЛЯ ПОДЪЕМА АВТОМАШИН**). Идите направо к **ЗАМКУ** (по пути уничтожьте сферу). Если надо, подзарядитесь.

Идите налево в соседнюю комнату и взбирайтесь наверх, к двери. Входите в дверь. Падайте и подберите **МЫШЬ (MOUSE)**. Перекатитесь к правой стене под **ЛАЗЕРНУЮ ПУШКУ**. Нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите к подъемнику, который расположен ниже **ГЕНЕРАТОРА ЭНЕРГИИ**. Отправляйтесь на подъемнике наверх. Идите вверх и взберитесь по стене. Сделайте один шаг вперед, встаньте на колено и катитесь вперед к **ЛЮКУ (TRAP DOOR)**. Нажмите переключатель, сохранитесь и подзарядитесь, если нужно. Идите налево и падайте вниз. Нажмите переключатель. Прыгайте вправо и отправляйтесь в следующую комнату. Возьмите **КЛЮЧ** и прыгайте вниз. Уничтожьте дроно-робота. Лезьте наверх, затем идите влево и прыгайте через пролет. Забирайтесь наверх и идите направо к **ЗАМКУ (KEY LOCK)**. Воспользуйтесь ключом, чтобы открыть дверь. Поднимитесь к двери. Идите направо и стреляйте в охранника. Идите направо в следующую комнату и расстреливайте охранников и сферы.

Готовьтесь к неприятной неожиданности! Когда вы перепрыгнете **КРАСНУЮ МИНУ**, вас начнет преследовать **ДВИЖУЩЕЕСЯ СИЛОВОЕ ПОЛЕ**. Вы можете захотеть сохраниться, прежде чем идти вперед. Бегите направо и готовьтесь к **ПОЛОСЕ ПРЕПЯТСТВИЙ**. В следующей комнате перепрыгните через мину, потом через яму, затем сделай шаг вперед и перепрыгните еще одну мину. Бегите к краю экрана, потом остановись и расстреляйте сферу, как только войдете в следующую комнату. Вбегайте в дверь, прежде чем поле нагонит вас!

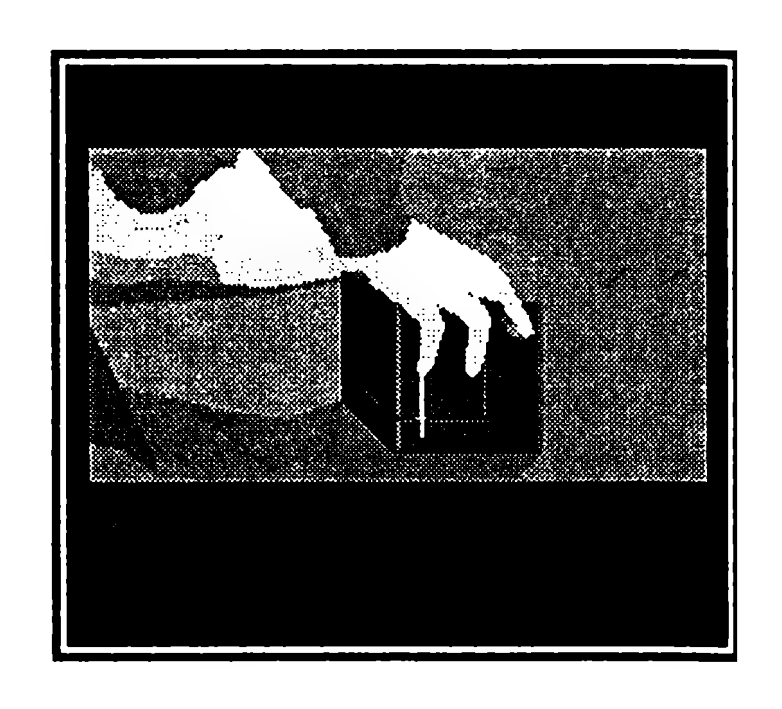
Этап 5: Секретная база «Парадиз»

Вы начинаете этот этап безоружным, но парни снаружи вооружены, поэтому лучше бегите.

Бегите вправо и падайте, быстро хватайте пистолет и стреляйте в охранников. Если вы выйдете из этой первой схватки только с одним попаданием, сохранитесь. Рядом с **СОХРАНИТЕЛЕМ** подберите **КЛЮЧ**. Идите направо в соседнюю комнату и воспользуйтесь им, когда увидите **ЗАМОК**. Заберитесь на уступ слева над вами и нажмите **ПЕ-**



РЕКЛЮЧАТЕЛЬ, чтобы открыть дверь в нижнем левом углу комнаты. Заберитесь на самый верх комнаты (быстро проскочите мимо **ВЗРЫВАЮЩЕЙСЯ МЫШИ**). Заберитесь наверх в следующую комнату.



В этой комнате находится **СВЕТЯЩАЯСЯ ЗЕЛЕНАЯ СТЕНА**, двигающаяся от пола к верхней платформе, затем обратно. Следите за ее действием, затем пробегайте под ней вправо. Убейте дроно-робота в соседней комнате справа. Отправляйтесь влево к последней комнате. Встаньте под уступом и быстро заберитесь на него, как только светящаяся стена пройдет мимо. Отправляйтесь налево в следующую комнату и падайте в яму; вы обнаружите там **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Взберитесь обратно наверх, затем взбирайтесь дальше к уступу со **ВСПЫХИВАЮЩЕЙ ЗЕЛЕНОЙ СТЕНОЙ**. Перекатитесь под ней, убейте охранника и возьмите **ТЕЛЕРЕГУЛЯТОР (TELECONTROL)** и **ТЕЛЕПРИЕМНИК (TELERECIEVER)**. Можно положить приемник на землю (или бросить его куда-нибудь), затем вернутся к нему в любой момент, когда включите телерегулятор. Встаньте под верхней платформой, на которой находится охранник, и взбирайтесь наверх, когда он направится влево (воспользуйтесь силовым полем, когда полезете). Возьмите с уступа ключ. Отправляйтесь в следующую комнату справа (подзарядитесь, если нужно). Заберитесь на верхний этаж и бросьте телеприемник вправо, затем включите телерегулятор. Возьмите телеприемник и отправляйтесь направо в комнату. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, когда найдете **ЗАМОК**, затем возвращайтесь налево и вниз, чтобы сохраниться. Вернитесь к замку и бросьте телеприемник вниз, в яму справа. Включите телерегулятор, потом подберите телеприемник. Идите влево и прыгайте вниз. Под вами — новый противник. **ПОЛИМОРФНЫЕ ОХРАННИКИ** «плавают» под потолком. Они могут принимать облик человека и наделены способностью стрелять. Наилучший способ борьбы с ними — присесть и перекатиться по полу, чтобы уйти от них. Охранник подскакивает, когда касается вас, поэтому подождите, пока он будет прямо над вами, а затем быстро отодвигайтесь в сторону, поворачивайтесь и стреляйте. На каждого из морф-охранников требуется 3 — 6 попаданий В комнате слева находится дроно-робот, так что будьте готовы. Когда вы прыгнете вниз, дверь откроется, впуская морф-охранника. Вкатывайтесь в комнату. Используйте силовое поле! Когда вы уничтожите охранника, дверь откроется. Нажмите переключатель, затем отправляйтесь в следующую комнату справа, чтобы сразиться с другим морф-охранником (3 попадания). Прыгайте направо и вниз и сражайтесь с последним морф-охранником в этой зоне (6 попаданий!).

Идите налево: через две комнаты найдете **СОХРАНИТЕЛЬ**. Заберитесь на стену. В центре следующей комнаты находятся **ТРИ ЯМЫ**, и **ДВЕ СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ** движутся мимо них. В каждой яме — сфера. В этой комнате можно действовать по-разному Попробуйте спрыгнуть в первую яму и застрелить сферу, затем забраться по правой стене, пока светящиеся стены движутся влево. Расстреляйте две оставшиеся сферы, когда они поднимутся из своих убежищ, затем бегите направо и встаньте рядом с дверью, пока стены не начнут опять двигаться влево. Прыгните влево и упадите в одну из ям, затем выберитесь из нее с левой стороны, когда светящиеся стены

начнут движение вправо. Идите в следующую комнату и взберитесь на стену. Бросьте телеприемник влево на пол. затем включите телерегулятор. Подберите приемник, затем встаньте под **ГОЛУБОЙ ТЕЛЕПОРТАТОР (BLUE TELEPORTER)**. Вы окажетесь на следующем этапе. На нем вас поджидают настоящие толпы морф-охранников!

Этап 6: Планета морфов 1

До **СОХРАНИТЕЛЯ** далеко, поэтому этап предстоит нелегким Отправляйтесь направо в соседнюю комнату и убейте морф-охранника затем заберитесь наверх и идите направо, чтобы убить другого. Идите прямо и спуститесь вниз, затем нажимайте **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**. Идите направо, перекатитесь под нависающей стеной, чтобы найти **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Возвращайтесь налево, пройдите две комнаты, спускайтесь, затем идите направо к подъемнику. Отправляйтесь вниз и падайте с левой стороны, затем сгруппируйтесь и катитесь направо в яму. Здесь вас ждет первый неприятный сюрприз.

В этой комнате находятся три охранника. Легче всего бороться с ними, находясь на нижнем этаже, но если вы достаточно быстро бегаете, то сможете добраться до соседней комнаты слева и отделаться от них.

В следующей комнате имеется дверь, светящаяся зеленая стена и механическая мышь. Есть, по крайней мере, 2 способа, чтобы избежать этой комнаты. Во-первых, вы можете победить трех морф-охранников в предыдущей комнате и найти **КАМЕНЬ** на полу в правой ее части, или вы можете схватить механическую мышь, чтобы потом использовать ее. Вам нужен любой из этих предметов, чтобы задействовать сенсор в нижнем левом углу. Вы можете бросить туда булыжник или выпустить механическую мышь. Заберитесь на центральную платформу и бросьте телеприемник в дверь слева, когда она открыта. Если хотите, можете спуститься вниз, взять перед телепортацией мышь, но потом она вам не понадобится! После телепортации подберите телеприемник. Взбирайтесь на самый верх и нажмите переключатель, затем карабкайтесь обратно (но не падайте и не прыгайте!) и выстрелите в дверь слева внизу. Нажмите переключатель и сделайте шаг влево, к стене, затем повернитесь направо и приготовьтесь к встрече с охранником. Отправляйтесь к убитому человеку и возьмите у него **ДЕТОНАТОР (DETONATOR)**, потом продолжайте свое путешествие налево.

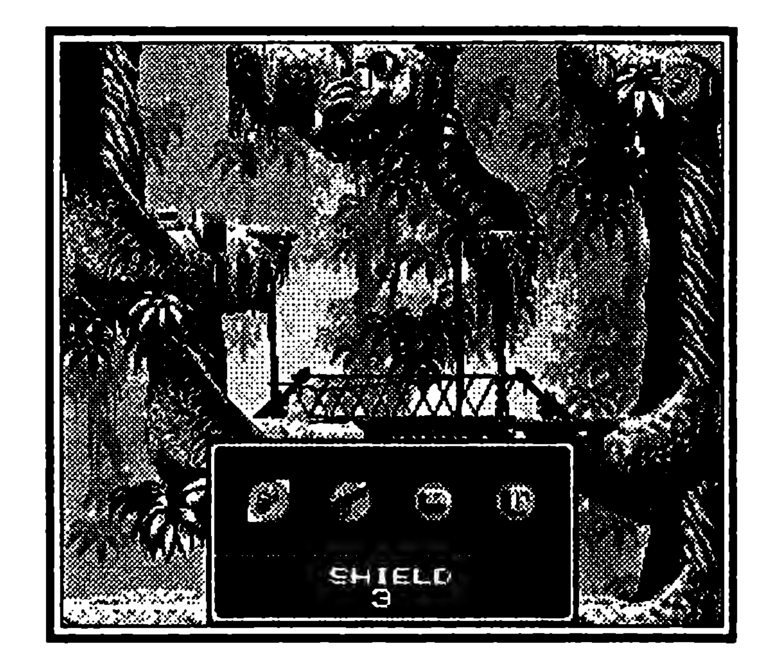
Помните, что вы в любой момент можете вернуться обратно к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, который находится у самого начала этапа. Вы можете оставить около него свой телеприемник, если уверены, что вам к нему нужно будет вернуться, прежде чем вы минуете светящуюся зеленую стену. Можно повернуть стену, поместив камень или мышь около сенсора на самом верху комнаты, но вам все равно нужен будет еще один предмет для левого нижнего сенсора, чтобы дверь оставалась открытой.

Приготовьтесь к разочарованию! Дверь комнаты слева от убитого человека открывается только в одну сторону. Если вы попали в комнату, то никак не сможете выбраться из нее без телеприемника, который надо оставить перед дверью. Правда, возвращаться будет нужно только, если потребуется **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. Когда вы вкатитесь в комнату, вы обнаружите, что попали в узкую яму. Заметьте, что вы не можете кататься взад и вперед по яме без риска удариться в стену и потерять контроль. Поэтому быстро взбирайтесь на самый верхний с правой стороны уступ. Спуститесь на подъемнике вправо и телепортируйтесь вниз к морф-охраннику. Падайтете вниз (или телепортируйтесь) на землю, но подальше от **ОБЕЗЬЯНЫ**. Быстро стреляйте в нее. На-





жмите выключатель справа, затем спускайтесь в проход, открывшийся слева. Внизу — **ГЕНЕРАТОР ЭНЕРГИИ**. В комнату слева ведет прочная, массивная дверь, так что придется идти направо. Морф-охранник мгновенно появляется в комнате. Быстро стреляйте в него, а потом катитесь обратно к комнате слева, где больше места для борьбы и маневра. Возвращайтесь направо и прыгайте вверх на платформу (существо не тронет вас). Снизу появится подъемник. Встаньте на него и попробуйте застрелить охранника, который находится справа. Это вам под силу. Уворачивайтесь от его выстрелов.



Спуститесь на подъемнике вниз и сразитесь с морф-охранником. В следующей комнате внизу находится **СОХРАНИТЕЛЬ**, но его сторожит охранник и обезьяна. Если очень хочется, можете попробовать добежать до него и сохраниться, но лучше сначала разобраться с охранником.

После **СОХРАНИТЕЛЯ** отправляйтесь налево в соседнюю комнату, берите камень, затем вскарабкайтесь на самый верхний уступ и идите налево в соседнюю комнату. Спускайтесь, но не наступите на мину. Дверь откроется при вашем приближении и закроется за вами. Убейте морф-охранника внизу, затем идите направо и возьмите **КЛЮЧ**. Встаньте под **ЗЕЛЕНЫЙ ШАР**, который свисает с потолка, и будете телепортированы наверх. Сохранитесь в соседней комнате, затем лезьте наверх к подъемнику и отправляйтесь на нем наверх. Взберитесь на уступ, торчащий над вами, затем прыгайте вправо. Бегите направо, найдите **ЗАМОК** и откройте его **КЛЮЧОМ**. Этап пройден.

Этап 7: Планета морфов 2

Вот оно! Наконец-то вы сможете серьезно проверить себя. Ваши основные враги — морф-охранники. Большую часть своего времени вы потратите на возвращение к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, в противном случае вам придется сражаться с одними и теми же врагами снова и снова.

Начните с прыжка на подъемник, который расположен над **СОХРАНИТЕЛЕМ**, и поднимайтесь наверх. Подготовьтесь к сражению с двумя морф-охранниками. Если вы справитесь с охранниками без особых потерь, то, возможно, захотите спуститься обратно и сохраниться перед тем, как продолжать путь. Взберитесь на уступ, который над самым подъемником, и подберите две взрывающиеся мыши. Положите свой телеприемник на пол в нижнем левом углу этой зоны, затем спуститесь на подъемнике вниз и телепортируйтесь обратно наверх. Оставив подъемник внизу, вы сможете вернуться туда, когда захотите, а чтобы спуститься, вы всегда можете использовать свой телепортатор.

Оставьте телеприемник и идите в следующую комнату. Заберитесь на самый верх высокой стены, но с места не сходите. Там на потолке находятся **ДВЕ СЕНСОРНЫЕ БОМБЫ**, которые при вашем приближении обязательно упадут. Бегите и прыгайте вправо, чтобы избежать этого, потом идите направо в соседнюю комнату. Поднимитесь на подъемнике. Во время движения вы заметите сенсор в соседней комнате, который открывает дверь внизу в предыдущей комнате и высвобождает двух морф-охранников. Но пока не время беспокоиться об этом. Сделайте шаг вправо и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ** на самом верху подъемника. Он поедет вниз, и теперь единственный путь вернуть-

ся — воспользоваться телепортатором (который вы должны были оставить несколько комнат назад, когда встретились с первыми охранниками). Если вы не пошлете подъемник вниз, **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА** наверху будет продолжать стрелять с большой частотой. Взберитесь на уступ выше и прыгайте через пролет налево, затем идите в соседнюю комнату слева. Переключатель внизу охраняется морф-охранником. Теперь идите в следующую комнату слева и поезжайте на подъемнике вниз. Зайдите в соседнюю комнату справа и подзарядитесь. Теперь отправляйтесь к **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЮ**, который охраняется морф-охранником, но как только вы нажмете на него, он активирует ваш телерегулятор и вы вернетесь к приемнику. Хватайте его, потом лезьте наверх и прыгайте вправо к двум охранникам, которые давно уже ждут вашего появления.

Когда убьете второго из них, у него под ногами найдете **КЛЮЧ**. Воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**, находящийся справа внизу. Откроется дыра в потолке, через которую вы сможете подняться выше. Если в вас несколько раз попали, вы, возможно, захотите вернуться к **ГЕНЕРАТОРУ ЭНЕРГИИ**, тогда положите свой телеприемник на пол и поднимитесь туда на подъемнике. Возвращайтесь к **ЗАМКУ** и поезжайте на подъемнике наверх. Потом поднимайтесь к двери наверху; рядом находится **СОХРАНИТЕЛЬ**. Сохраняйтесь!

В следующей комнате находятся 3 **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**, преграждающие доступ к подъемнику. Встаньте на уступе у **СОХРАНИТЕЛЯ** как можно левее и бегите в соседнюю комнату, затем нажмите и не отпускайте клавишу ↑, чтобы прыгнуть сразу, как только появитесь в комнате. Потом, не мешкая, прыгайте вперед на подъемник. Опуститесь на нем. Воспользуйтесь **КЛЮЧОМ**, чтобы открыть **ЗАМОК** двери. Падайте вниз, туда, где **ОБЕЗЬЯНА**, затем прыгайте вправо. Вы окажетесь на подъемнике. Подойдите к правому краю подъемника, затем сделайте один шаг влево. Повернитесь налево и поезжайте на подъемнике наверх. Будьте готовы вытащить пистолет и убить обезьяну, когда увидите белки ее глаз. Подъемник сдетонирует мины справа от вас, но вы не пострадаете. Бросьте свой приемник в пролет справа. Телепортируйтесь вниз и приготовьтесь сразиться с морф-охранником. Не забудьте присесть, чтобы в вас не попадала лазерная пушка. Когда покончите с охранником, идите вправо. Подождите, пока не выстрелит **ЛАЗЕРНАЯ ПУШКА**, затем встаньте и дважды выстрелите во **ВРАЩАЮЩИЙСЯ ШАР**. Пригнитесь и ждите следующего лазерного луча, затем повторяйте все то же самое, пока шар не взорвется. Хватайте телеприемник и идите до упора налево, затем повернитесь направо и бросьте телеприемник в пролет. Телепортируйтесь вниз, затем идите влево через две комнаты, найдите **СОХРАНИТЕЛЬ** и сохранитесь.

Прыгайте влево и бегите, пока не окажетесь в комнате с подъемником. Спуститесь на подъемнике и сохранитесь. В соседней слева комнате находится **ИНОПЛАНЕТНЫЙ МОЗГ**, который производит **МОРФ-ОХРАННИКОВ**. Они атакуют по трое, но каждому достаточно будет одного попадания. Встаньте на колено в центре комнаты и стреляйте в них, не забывая пользоваться силовым полем, чтобы защитить себя. Вы должны попасть в **МОЗГ** шесть раз, но из разных положений. Как только расправитесь с тремя охранниками, забирайтесь на левый уступ и выстрелите в левый бок инопланетянина, затем падайте вниз и возвращайтесь к центру комнаты, чтобы сразиться со следующими тремя охранниками. После этого взбирайтесь на правый уступ и, выстрелив в правый бок инопланетянина, вернитесь к центру. Повторяйте эту операцию, пока не



уничтожите инопланетянина. Идите в комнату направо и наступите на датчик, лежащий на полу, который открывает дверь слева в комнате, где находится мозг инопланетянина. Идите налево и сохранитесь. Вы также можете подняться на подъемнике, чтобы зарядить щит.

Отправляйтесь направо, пройдите 2 комнаты и нажмите **ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ**, чтобы вызвать подъемник вниз. Поднимитесь на нем и отправляйтесь в соседнюю комнату. Прыгайте вправо и поднимайтесь на подъемнике. Возьмите **ВЗРЫВАЮЩУЮСЯ МЫШЬ**, затем идите обратно вниз и сразитесь с появившимся морф-охранником. После того, как убьете его, поднимите **КЛЮЧ** и воспользуйтесь им, чтобы открыть **ЗАМОК**. Сработают потайные сенсоры (вы их услышите): откроются двери. Опускайтесь на подъемнике.

В следующей комнате находятся два охранника, с которыми вы можете сразиться либо здесь, либо откатившись в соседнюю комнату, где больше пространства для маневра. **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ** находится рядом в следующей комнате, но вы должны ради собственной безопасности принять меры предосторожности. Возвращайтесь к **СОХРАНИТЕЛЮ** и сохранитесь (конец уж близок), подзарядите свой щит, если это необходимо. Затем отправляйтесь назад, в начало этого этапа (где находятся сохранитель и подъемник), затем идите направо через две комнаты (безопаснее бежать). Бросьте телеприемник, затем возвращайтесь к **ЦЕНТРУ**. Не забудьте сохраниться.

В комнате, где находится **ЦЕНТР ПЛАНЕТЫ**, находятся две **СВЕТЯЩИЕСЯ ЗЕЛЕНЫЕ СТЕНЫ**. Вы можете перепрыгнуть через них, если начнете разбег из комнаты слева. Если промахнетесь, то будете перенесены к последнему **СОХРАНИТЕЛЮ**, и вам придется возвращаться, но это не очень далеко. Когда вы перемахнете через стены. идите направо. Уроните детонатор, затем сделайте шаг к переключателю и нажмите его. Включите телерегулятор и телепортируйтесь обратно к телеприемнику. Войдите в дверь справа. Идите направо, пока не упретесь в стену. Это очень трудно разглядеть, но вы стоите на подъемнике. Поднимитесь наверх и наслаждайтесь победой. Ну, а если вы не оставили свой приемник там, где мы вам советовали, вам предстоит бег с очень серьезными препятствиями обратно, поскольку вам надо добраться до этой комнаты прежде, чем планета взорвется!

Пароли

Самый быстрый способ испортить одну из лучших игр, это злоупотреблять паролями. Не делайте этого. Ну, разве что... если положение станет совсем уж безвыходным.

	Easy	Normal	Hard
Уровень 1:	PIXEL	FALCON	CLIO
Уровень 2:	BETSY	DATA	ACRTC
Уровень 3:	PANCHO	MILORD	BLUB
Уровень 4:	STUDIO	QUICKEY	STUN
Уровень 5:	TOHO	BIJOU	MIMOLO
Уровень 6:	AKANE	BUBBLE	HECTOR
Уровень 7:	INCBIN	CLIP	KALIMA

Завершающий код: CYGNUS.

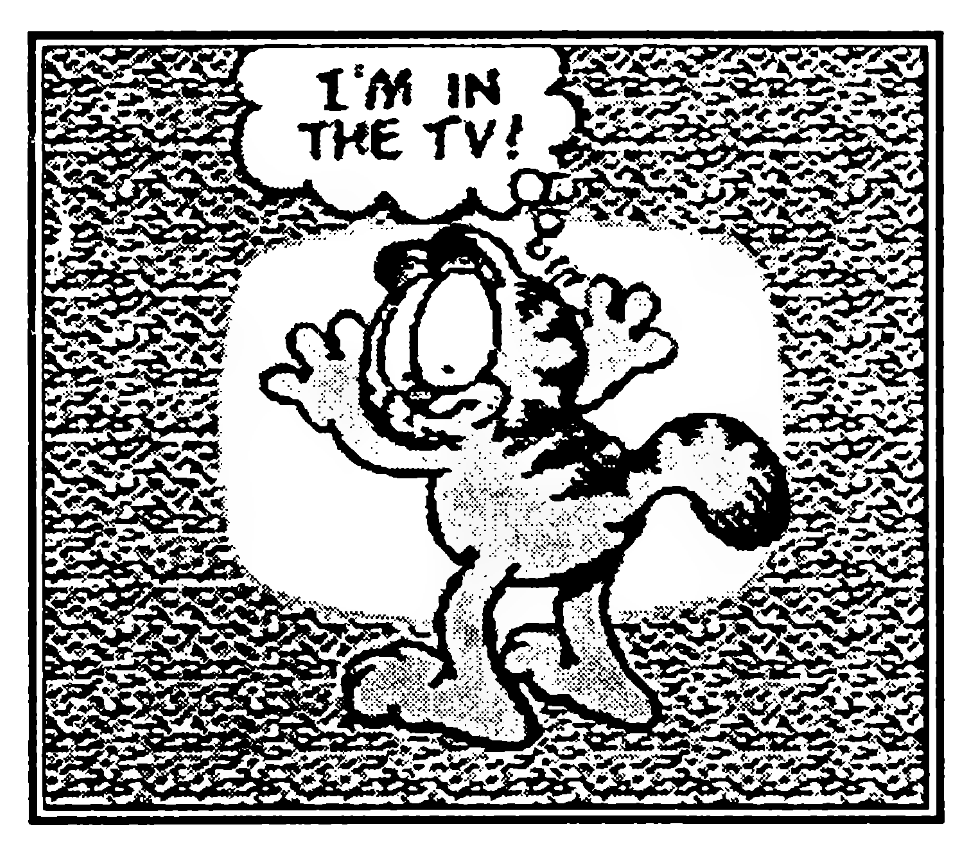


GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

ГАРФИЛЬД: ПОЙМАННЫЙ НА МЕСТЕ ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Sega Interactive ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Всеми любимый кот-толстяк Гарфильд сидел в гостиной и смотрел телевизор. В этот прекрасный вечер ничто не предвещало беду. Однако пес по кличке Оди, давнишний друг Гарфильда, решил подшутить над лежебокой-котом. С этой целью он незаметно подкрался и громко залаял прямо возле уха ничего не подозревающего кота. Последний с перепугу подпрыгнул и приземлился прямо на телевизор. Естественно, телевизор разлетелся на сотню осколков и запчастей. Кот не на шутку струхнул, так как перспектива получить хороший нагоняй от хозяина ему не улыбалась. Два незадачливых друга в панике попытались собрать телевизор, но то, что у них получилось, лишь отдаленно напоминало его. И, конечно, у них осталось еще куча «запасных деталей», которые Гарфильд беспечно выкинул за кресло. Тут же из-за него вылез страшный телевизионный монстр, который затолкал кота в телевизор. Чтобы выбраться оттуда, Гарфильду придется пройти сквозь несколько классических фильмов, пока, наконец, он не вернется домой, в свою гостиную.



Меню

Difficulty – уровень сложности. Вы можете выбрать между Kitty (легкий) и Normal (обычный). Единственное отличие между этими двумя пунктами — это то, что если вы выберите пункт Kitty, то при игре на экране будет появляться указатель дальнейшего пути (он будет показывать направление дальнейшего движения). Соответственно, при выборе пункта Normal этого указателя не будет.

Password – ну конечно это пароль, позволяющий не проходить по несколько раз уже пройденные уровни, когда вы отключаете приставку. При выборе этого пункта перед вами появятся три рамки, в которых нужно установить определенную последовательность портретов персонажей из комиксов о Гарольде.

Music – выбрав этот пункт, вы можете прослушать музыку из игры.

SFX – этот пункт позволяет вам прослушать звуковые эффекты из игры.

Bonus Round – это небольшая, но веселая игра, где вам нужно ударять по высовывающимся головам различных персонажей. Нельзя опускать молоток лишь на головы того персонажа, которого вам покажут перед началом игры. Для управления молотком используются все шесть кнопок джойстика (каждому отверстию соответствует своя кнопка). Кстати, в эту игру вы можете сыграть после прохождения каждого уровня. Так что здесь вы можете потренироваться.

Exit – возврат на титульный экран

Управление

Кнопка А – бросить предмет

Кнопка В – ударить оружием, которое имеете

Кнопка С – прыжок

Список предметов

Гамбургеры и пицца – эти предметы добавляют утраченное здоровье. Индикатор здоровья находится в левом верхнем углу и представляет собой телевизор. Вы не можете увеличить свое здоровье более чем на десять пунктов.



Рыбьи скелеты, распятья, черепа, бомбы, консервные банки и маленькие ракеты – это ваше вспомогательное оружие, которое вы можете бросать в противников. Вид этого оружия зависит от уровня.

Голова Гарфильда – это дополнительная жизнь. Количество жизней показано в левом нижнем углу. Вы не можете собрать более девяти жизней.

Киянка (деревянный молоток) – возьмите его, чтобы сыграть в бонусную игру в конце уровня.

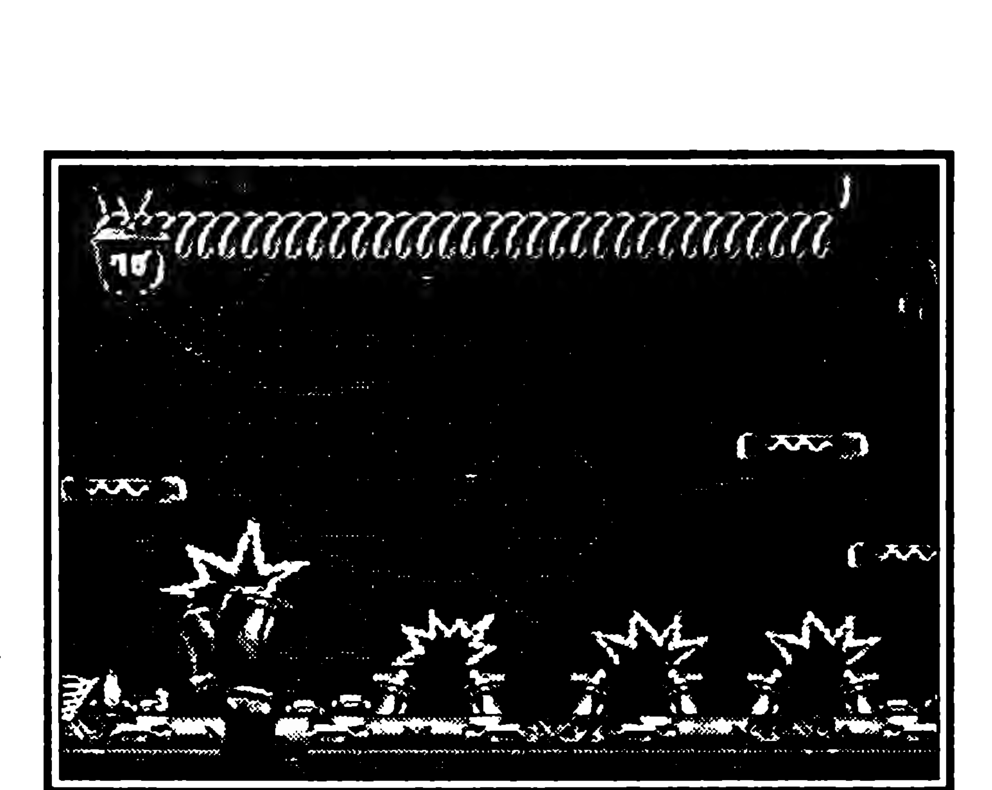
Плюшевый медведь – дотроньтесь до него, чтобы после гибели начинать игру с этого места.

Кружка кофе – этот предмет дает вам временную невидимость.

Пульт дистанционного управления – найдите его, чтобы закончить уровень.

Полное прохождение

Каждый уровень, кроме последнего, разделен на несколько секторов.



Первый уровень

В первом секторе вы находитесь внутри телевизора и должны дойти до пульта дистанционного управления, который перенесет вас в следующий сектор.

MOVIE – это главный сектор каждого уровня. Пройдя его до конца, вы найдете пульт дистанционного управления, который перенесет вас в последний сектор уровня.

BOSS – последний сектор каждого уровня

Count Slobula's Castle. Замок привидений

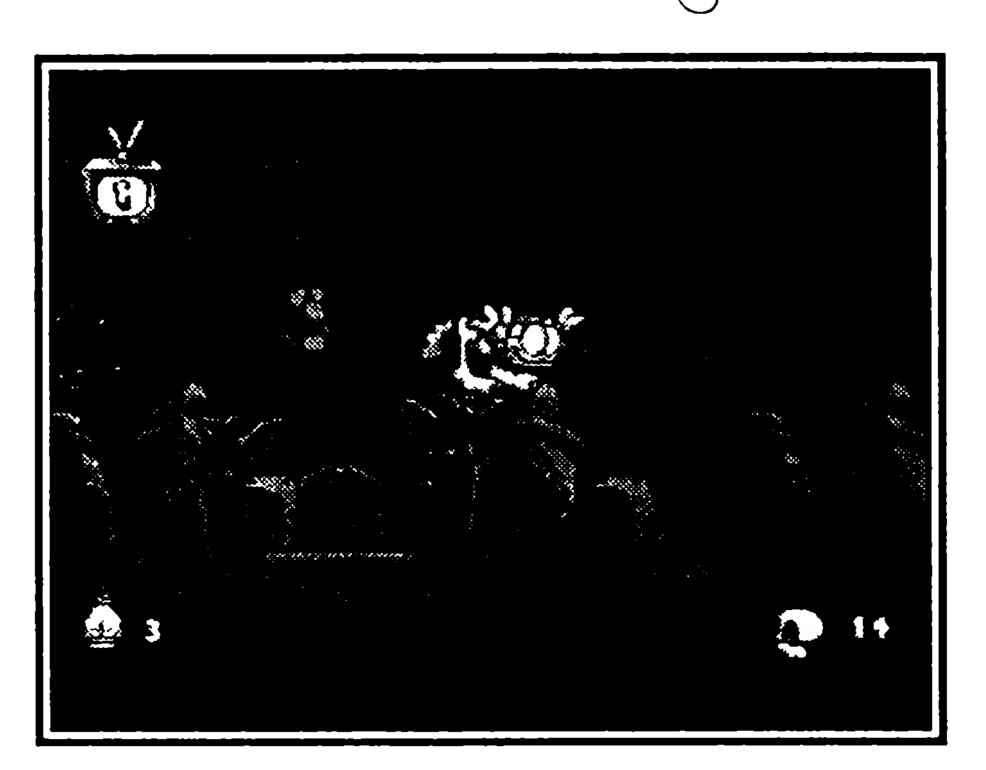
Советы

- если вы прыгнете на ящик, из него что-то появится. Скорее всего, это будет скелет или привидение, но иногда это может быть и пицца;



- не прыгайте на острие забора, потеряете единицу энергии;

- чтобы выбраться из ямы, вам нужно будет дернуть за веревки, вылезающие из статуй по бокам ямы, а затем стать посреди нее и запрыгнуть на поднимающуюся платформу.



Boss

Боссом этого уровня будет Оди в обличье вампира.

Оди будет летать вокруг трех ящиков. Когда он выпустит летучих мышей, постарайтесь их сразу же убить.

Когда вы увидите, что Оди летит к углу, сразу же бегите на середину и, когда он полетит на вас, перепрыгните через него. Когда он остановится над одним из ящиков, ударьте его или киньте по нему череп.



Если вы успешно атакуете Оди, то он полетит и заберется в один из ящиков. В этот момент вы должны очень быстро подбежать к этому ящику и, запрыгнув на него, подпрыгнуть вверх и уцепиться за штору. Теперь, когда Оди вылезет, он будет ослеплен солнечным светом. После трех раз вампир сдастся и улетит, а вы сможете взять пульт дистанционного управления.

Revenge Of OrangeBeard. Месть оранжевых птиц

Этот уровень делится на две части.

Часть первая



■ будьте осторожны, когда видите свисающие с потолка пещеры сталактиты, так как они будут падать вам на голову;

■ когда вы видите руку, высовывающуюся из вьющихся растений, помните, что уничтожить ее вы не сможете, зато можете расправиться с самим растением. Чтобы избежать попадания по вам руки, вы должны либо пройти под ней (если рука летит высоко), либо перепрыгнуть (если она летит низко);

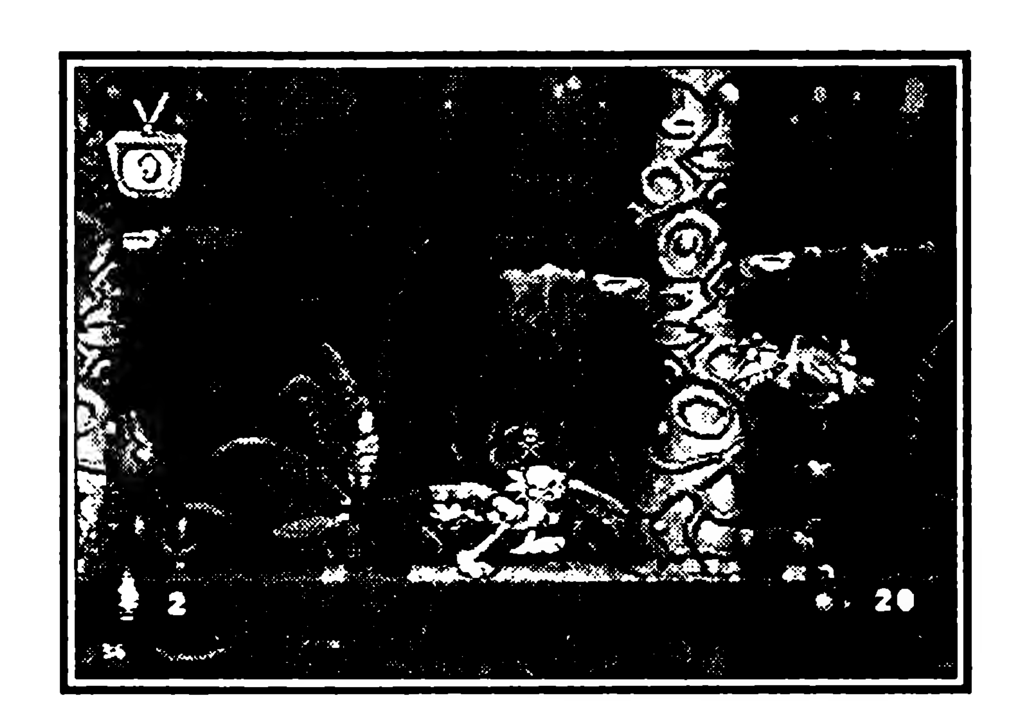
■ старайтесь не попадать в воду, иначе потеряете энергию.

Часть вторая

■ птицы будут пытаться вас укусить, расправляйтесь с ними, как только они подлетят достаточно близко;







■ будьте осторожны, когда прыгаете под ветвями деревьев, так как во время прыжка по вам могут что-нибудь бросить (обезьяна – банан, скелет – череп и т.д.), и вы упадете вниз.

■ если вы хотите взять киянку и сыграть в бонусную игру в конце уровня, просто идите направо, пока не дойдете до ствола большого дерева. Прыгните в него и идите дальше. То же проделайте и со следующим деревом. Возьмите киянку и возвращайтесь назад. Когда дойдете до второго растения, ударьте его и, прыгнув на него, заберитесь на крону дерева.

■ если вы не хотите брать киянку, ударьте первое растение, которое увидите, и, прыгнув на него, заберитесь на крону.

■ идите вправо, прыгая в ветвях деревьев, пока не дойдете до места, где кроны кончаются и вам некуда больше прыгать.

■ спрыгните с этого места вниз, как показывает указатель. Теперь идите влево и возьмите жизнь. После этой операции вы упадете в подземелье.

■ идите вправо, пока не дойдете до воды. Переберитесь через водоем, используя небольшие платформочки.

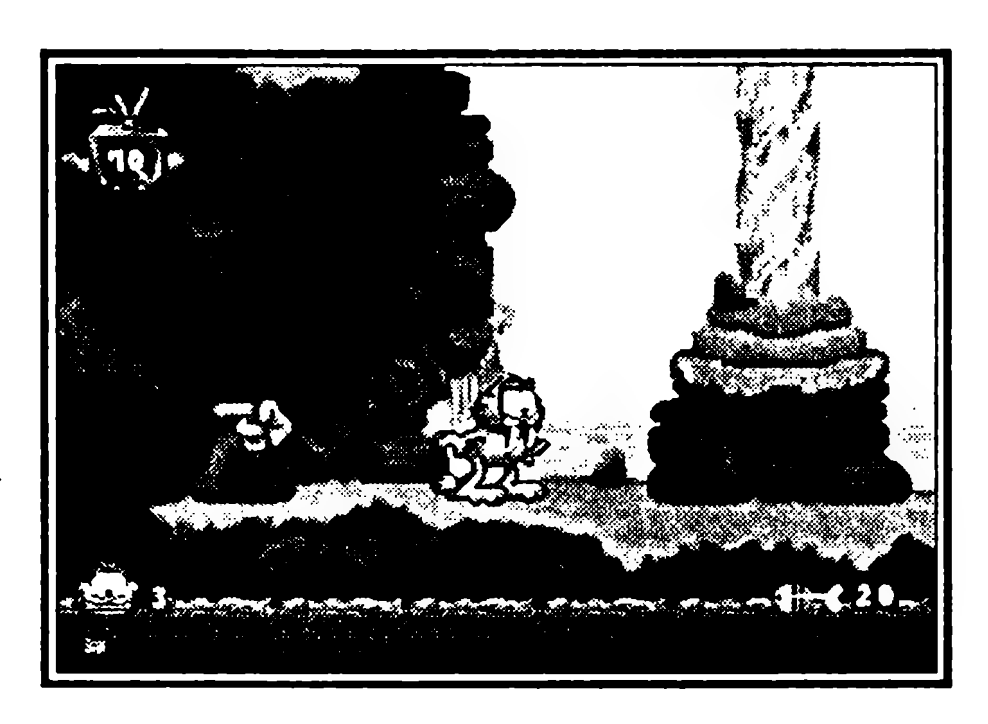
■ прыгайте по ним, пока не дойдете до второго участка суши. На нем толкните камень и, когда он упадет в воду, используйте его, чтобы добраться до следующего участка суши.

■ продолжайте движение вправо, пока не дойдете до висящей в воздухе платформы. Используя цветок как пружину, заберитесь на нее. Прыгните на вторую платформу и возьмите пульт дистанционного управления.

Босс

Босс этого уровня – большой скелет, охраняющий сундук с телевизионным пультом. По экрану будут летать сразу по два черепа и летучие мышки. Осторожно, стараясь не упасть в воду, подберитесь к скелету и швырните в него бомбу. Конечно, можно постоять рядом и посмотреть, что из этого получится, но лучше отбежать подальше. Вскоре прилетит попугай, и вы сможете на нем покататься. Теперь остается только закидать мощи старого пирата бомбами и забрать сокровище – драгоценный пульт.

Cave Cat 3,000,000 BC



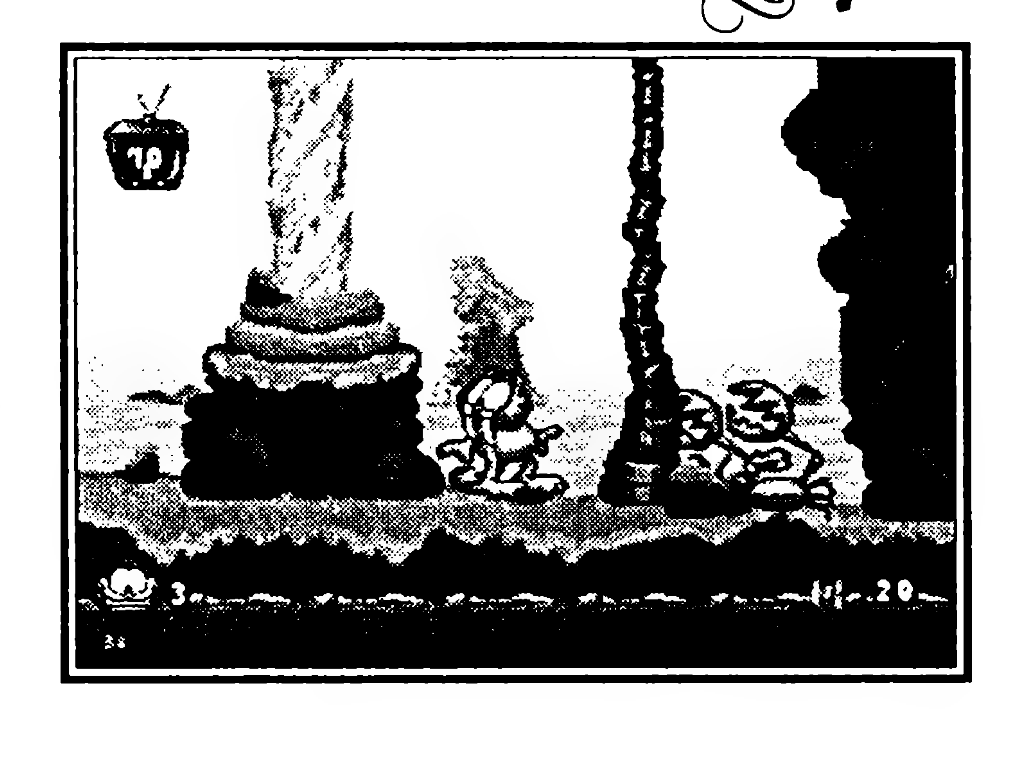
Прогулка по доисторическим пляжам.

Наш кот снова решил поменять имидж. Он нацепил клыки, прихватил дубину из огромной кости и стал первобытным саблезубым котом-неандертальцем.

Часть первая

Совет: если вы нажмете на кнопку наверху очень большой пальмы, вы получите кокос. Если нажмете еще несколько раз – гамбургер или пиццу.

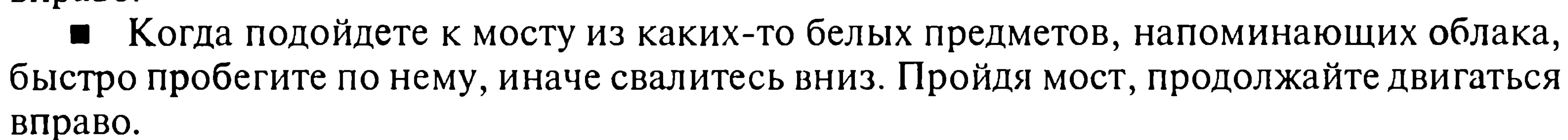




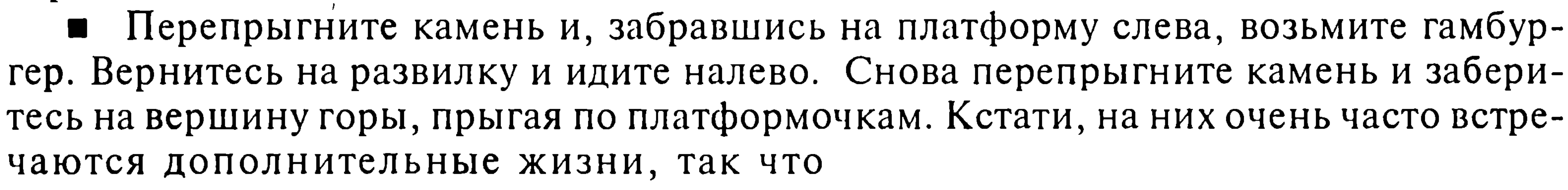
■ Идите налево и прыгайте по платформам, пока не доберетесь до самого верха. Не бойтесь упасть в воду, так как при этом вы не потеряете ни энергии, ни жизни.

■ Идите направо и, дойдя до края скалы, подождите, пока поднимется камень. Прыгните на него и подождите, пока он не начнет падать. Когда камень пролетит примерно половину пути, спрыгните на дерево справа и прыгните опять направо – получите жизнь.

■ Повторите первый пункт и спрыгните с камня на уступ с другой стороны. Идите вправо.



■ Когда подойдете к мосту из каких-то белых предметов, напоминающих облака, быстро пробегите по нему, иначе свалитесь вниз. Пройдя мост, продолжайте двигаться вправо.



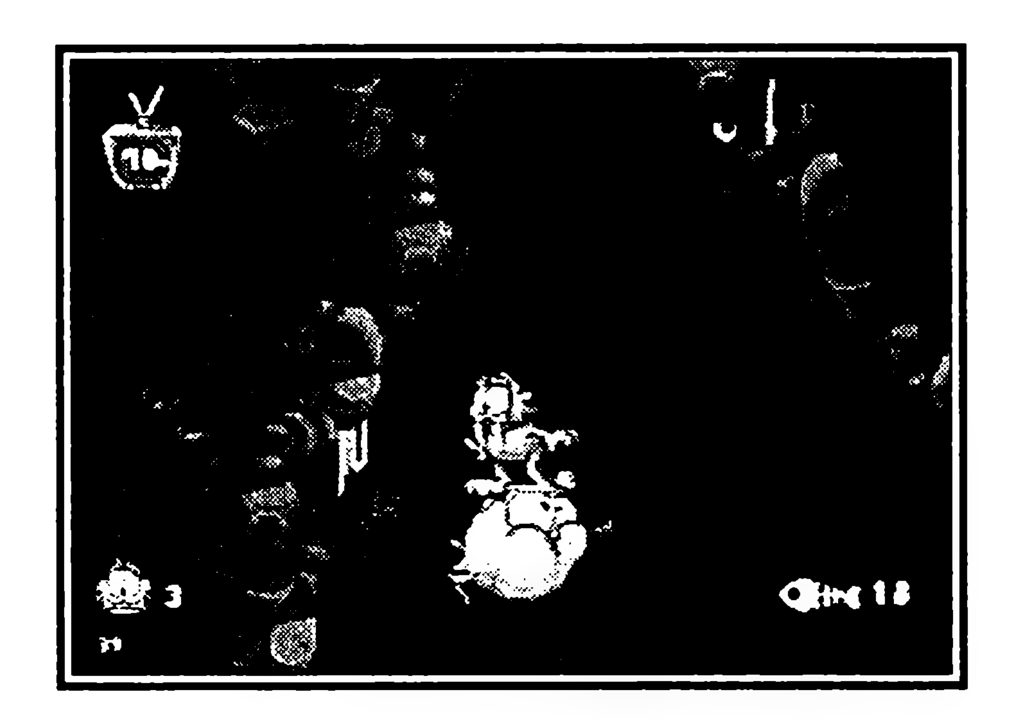
■ Перепрыгните камень и, забравшись на платформу слева, возьмите гамбургер. Вернитесь на развилку и идите налево. Снова перепрыгните камень и заберитесь на вершину горы, прыгая по платформочкам. Кстати, на них очень часто встречаются дополнительные жизни, так что будьте внимательны.



■ Ступайте налево и перепрыгните через камень. Затолкайте его на холм и с его помощью заберитесь на высокий выступ. Двигайтесь направо, и вскоре найдете пульт дистанционного управления.

Часть вторая

Здесь часто будет появляться Оди, оседлавший облако. Он будет пытаться поджарить хвост несчастного представителя семейства кошачьих молнией. Так что, если вам небезразлична судьба киски, то, как только облако приблизится на достаточно близкое расстояние, резко поворачивайте в другую сторону, этим нехитрым приемом вы избежите попадания.

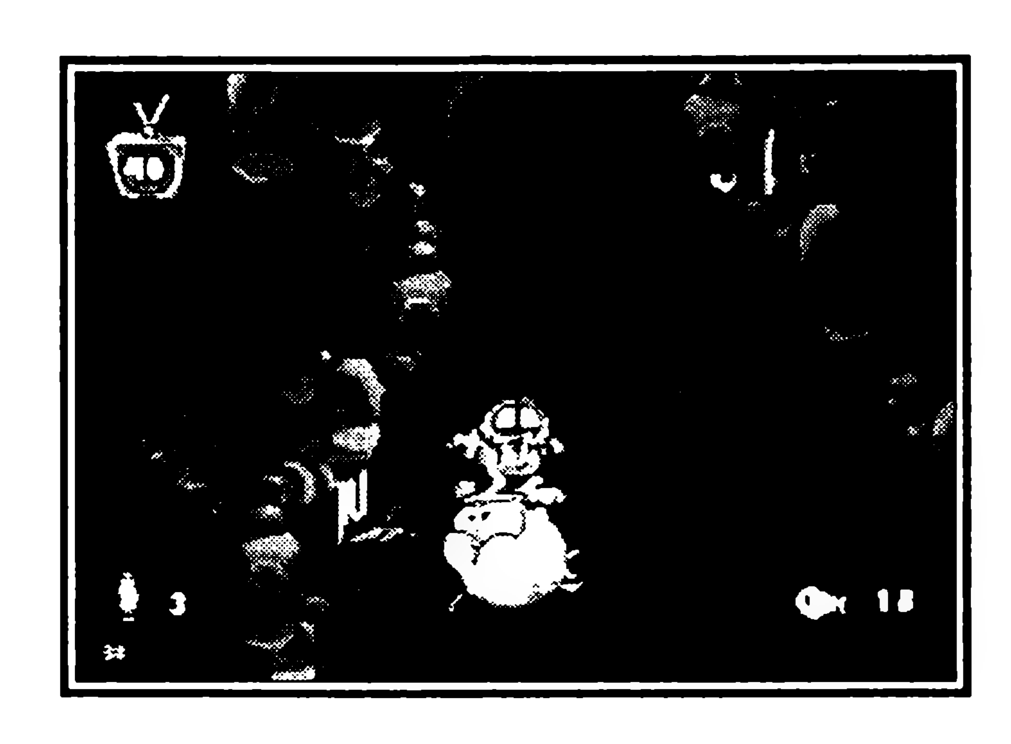


■ Толкайте камень, стоящий рядом с вами, вправо до тех пор, пока он не закроет тоненькую дыру в земле. Запрыгните на камень и прыгните немного влево. После выполнения данной процедуры вы станете счастливым обладателем десяти рыбных скелетов. Если вам этого покажется мало, то продолжайте двигать булыжник вправо и возле следующей норы повторите все еще раз. Оставьте здесь камень и идите вправо.

■ Когда вы подойдете к большому цветущему желтому холму (ну или к чему-то очень на него похожему), подождите, пока сверху упадут несколько камней. После этого заберитесь на вершину холма. Теперь у вас есть выбор: идти или влево, или вправо. Если вы пройдете направо, то возьмете жизнь, но вам придется снова подниматься на холм. Если же вы выбрали левый путь, то идите вперед, при этом старайтесь не упасть в пузырящуюся жидкость. Далее прыгайте по платформам, пока не доберетесь до последней, с которой вам нужно прыгнуть в правую сторону.

■ Пройдите на противоположную сторону платформы и упадите вниз. Прямо под вами есть очень маленькая платформочка, на которую вы и должны будете приземлиться. С нее прыгайте вправо, пока не доберетесь до стены. Теперь спрыгните вниз и пройдите по большой платформе. Спрыгните с нее на дерево и заберитесь по веткам на самый верх.

■ Идите вправо и быстро пробегите по шаткому мостику, который сразу обвалится, если вы не проявите достаточной скорости. Заберитесь еще на одно дерево и с его верхушки бегите вправо, пока не найдете пульт дистанционного управления.



Босс

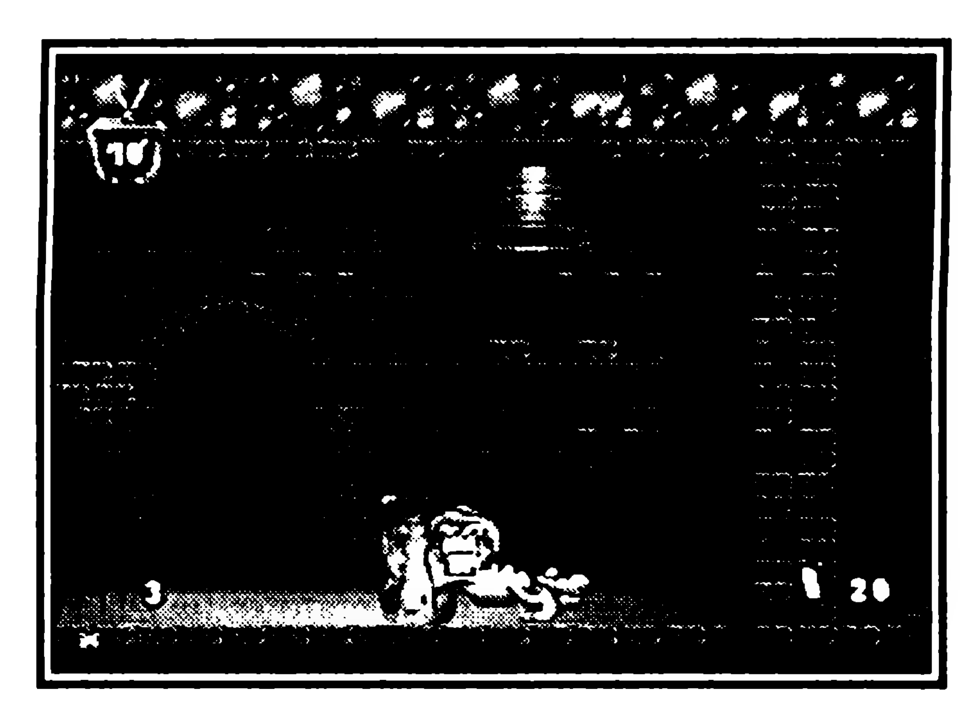
Это собака-переросток, которая с довольно идиотским видом прыгает по экрану. Естественно, когда такая туша начинает резвиться, камни обваливаются один за другим, и приходится от камнепада уворачиваться (маленькая подсказка – смотрите на тени камней). Один камень отличается от других: он большой и круглый. Закатите его на один конец качелей и прыгните на другой, когда «песик» будет над вами. Удар камня неприятно его удивляет, и он спрыгивает вниз. Тут ему врежьте, чтобы снова прогнать наверх. Так надо сделать несколько раз, после чего враг будет повержен.

Catsablanca. Котсабланка

Мы с вами очутились в каком-то городке. В нем царит полнейший беспорядок. Сверху на вас кидают ручные гранаты, за переломанными заборами лают злые собаки. Чтобы поскорее отсюда выбраться, провалитесь в дырку, находящуюся справа от вас. Вы окажетесь в подвале. Идите вправо и, когда увидите три двери, зайдите в третью. Вы окажетесь на улице. Ступайте влево и, забрав жизнь за забором, зайдите в самую левую дверь. После этого поднимитесь на крышу и бегите влево, перепрыгивая с крыши на крышу и отмахиваясь от назойливых птичек. Скоро вы добе-



ретесь до крана, к которому прикреплен шар. Прокатитесь на этом шаре, и найдете заветный телепульт. Кстати, о соблюдении чистоты на улицах: если переворачивать мусорные баки, в них можно найти призы. А можно вспугнуть злую кошку, которая отнимет две единицы энергии. В любом деле есть доля риска, но можно ее снизить: не переворачивайте в подвале мусорные баки, правее которых виднеется труба мусоропровода. Взяв пульт, наша киска абсолютно безоружной попадает «на ковер» к новому боссу.

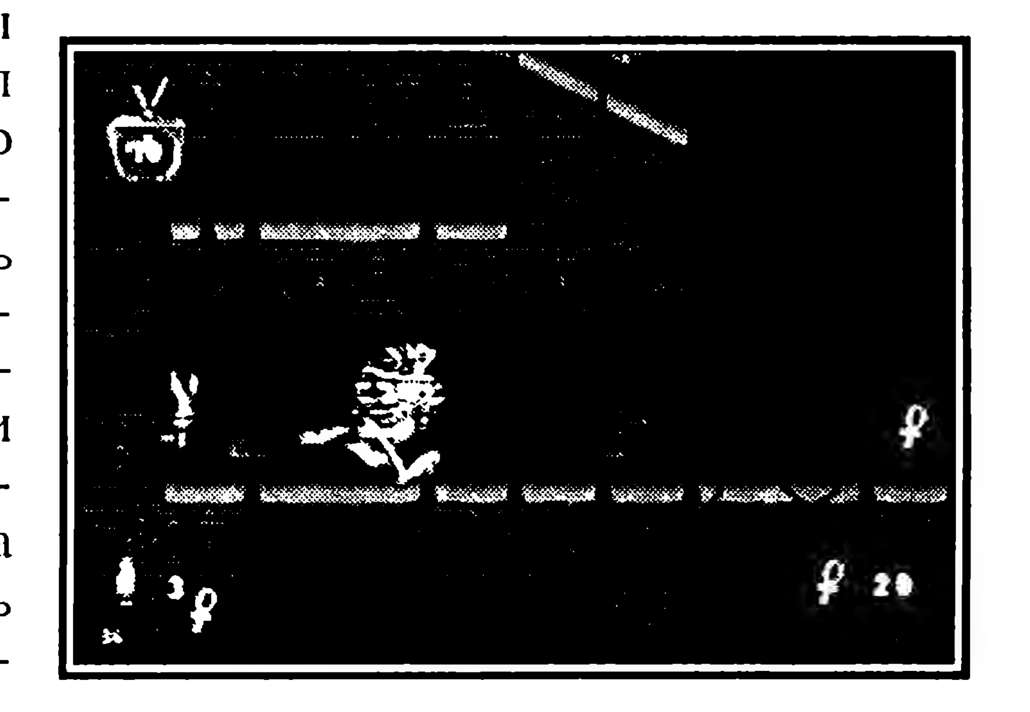


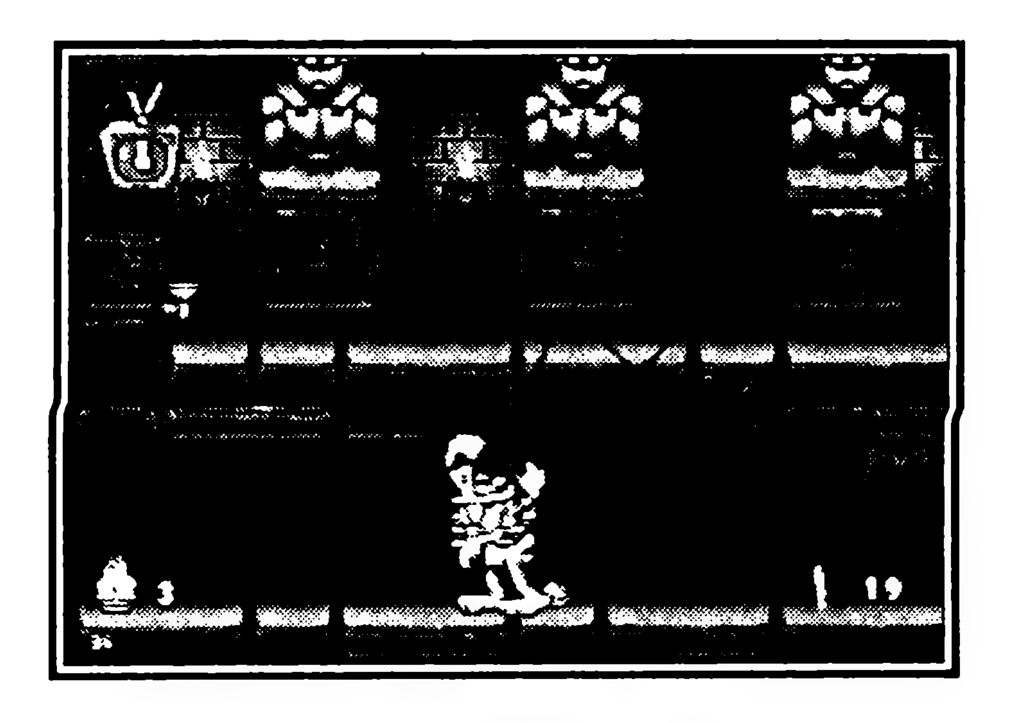
Босс

Приходится сидеть на заборе и наблюдать за псом, который вальяжно прогуливается внизу, поигрывая бомбочками. Дойдя до края экрана, эта зловредная псина, позор собачьего рода, начинает щедрой лапой разбрасывать бомбы. Некоторые из них не взрываются, и их нужно собрать. Набрав определенное количество «подарков», кидайте их в водосточную трубу, у которой стоит пес.

Curse Of Cleofatra. Тайны египетских пирамид

Тут тепло, темно и страшно. Кот, чтобы походить на настоящего египтянина, напялил головной убор фараонов и прихватил где-то по случаю скипетр. Врагов немного: разные мумии и не то бабочки, не то мухи. Ладно, пусть будут бабочки. Недостаток врагов восполняется с помощью разнообразных ловушек – падающие на голову кирпичи, копья из пола и потолка, проваливающийся пол и механические статуи. Включать потайные устройства довольно просто – нужно ударом лапы зажечь находящийся рядом факел. Путь можно сделать короче, поднимаясь по песчаным струям. Гамбургеры в пирамиде за две тысячи лет совсем не испортились и по-прежнему добавляют коту энергию. Постарайтесь их использовать экономно – впереди тяжелый путь. Кстати, большинство гамбургеров спрятано под потолком, и их придется поискать.





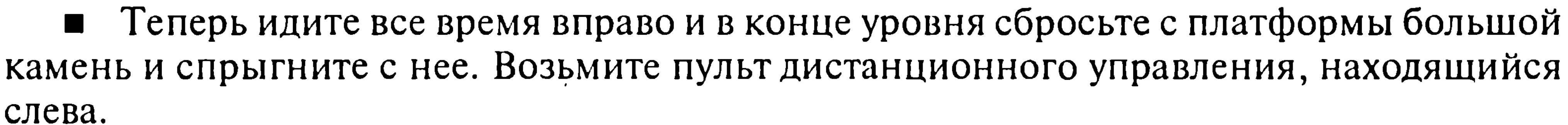
- *Идите вправо,* пока пол под вами не рухнет. Упав, идите налево и столкните с дороги большой плоский камень, теперь вы можете взять пиццу и распятье.
- Идите вперед, пока не дойдете до серебряной статуи. Под ней вы найдете кноп-



ку. Пробегите по ней и резко вернитесь назад, так как после нажатия кнопки сформируется платформа и вам нужно будет успеть запрыгнуть на нее, а с нее – на следующую платформу, которая находится слева.

■ Двигайтесь налево, пока не дойдете до последней статуи на этой платформе. Запрыгните на нее, и вас подбросит вверх. Приземлитесь на небольшую платформочку, находящуюся слева.

■ Теперь заберитесь наверх статуи Оди и с нее прыгните на очень тоненькую платформочку, стоящую рядом со статуей. Далее упадите на выступ, находящийся слева под этой платформой.



■ Теперь идите все время вправо и в конце уровня сбросьте с платформы большой камень и спрыгните с нее. Возьмите пульт дистанционного управления, находящийся слева.



Босс

Это – огромная статуя, пускающая из глаз бабочек. Понятно, что в глаз ее и нужно бить. Надо сбегать влево, зажечь факел и подняться вверх. Запрыгните на нос статуи волка, стоящей в левом верхнем углу, и лупите скипетром прямо по глазам. Когда они треснут, нужно спуститься вниз и то же самое проделать с правой статуей волка. С полученным навыком уничтожения боссов, не торопясь, спуститесь вниз и лупите по глазам опустившейся статуи. Когда они треснут, статуя опустится еще ниже и начнет стрелять огненными комками. Можно понять закономерность их полета, тогда удастся легко уворачиваться. Статуя ведет себя самым возмутительным образом, и наш котик с помощью ударов скипетром по голове учит ее вежливости.

Бонус-раунд

Итак, гаснут прожектора, публика замирает, и под барабанную дробь на арене – последний босс. Это такая железяка из телевизионных деталей, хохочущая безумным смехом и очень злобная. В битве с этим роботом у кота нет никакого оружия, кроме смекалки. Прыгая с платформы на платформу, нужно привести все зеркала в вертикальное положение, и один из электрических зарядов неминуемо попадет в самого робота. Гоните эту консервную банку все выше и выше, пока ему не придет конец. У вас в руках долгожданный пульт – приключения кота в телевизоре благополучно закончены.





HOME ALONE 2

ОДИН ДОМА 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Игра полностью повторяет сюжет одноименного фильма. Для тех, кто не смотрел этот замечательный фильм, коротко поясню сюжет. Он весьма прост: одна американская семья решила провести рождество у родственников во Флориде, однако вследствие разнообразных случайностей они умудрились забыть в Нью-Йорке младшего сына. Но парень совсем не расстроился, наоборот, он решил на полную катушку воспользоваться неожиданно появившейся свободой. И все было бы ничего, если бы два туповатых бандита не решили найти парня и получить за него выкуп...На свою голову...



Управление

А — толкать предметы
В — стрелять
С — прыжок
Вперед+↓ — "подкат"

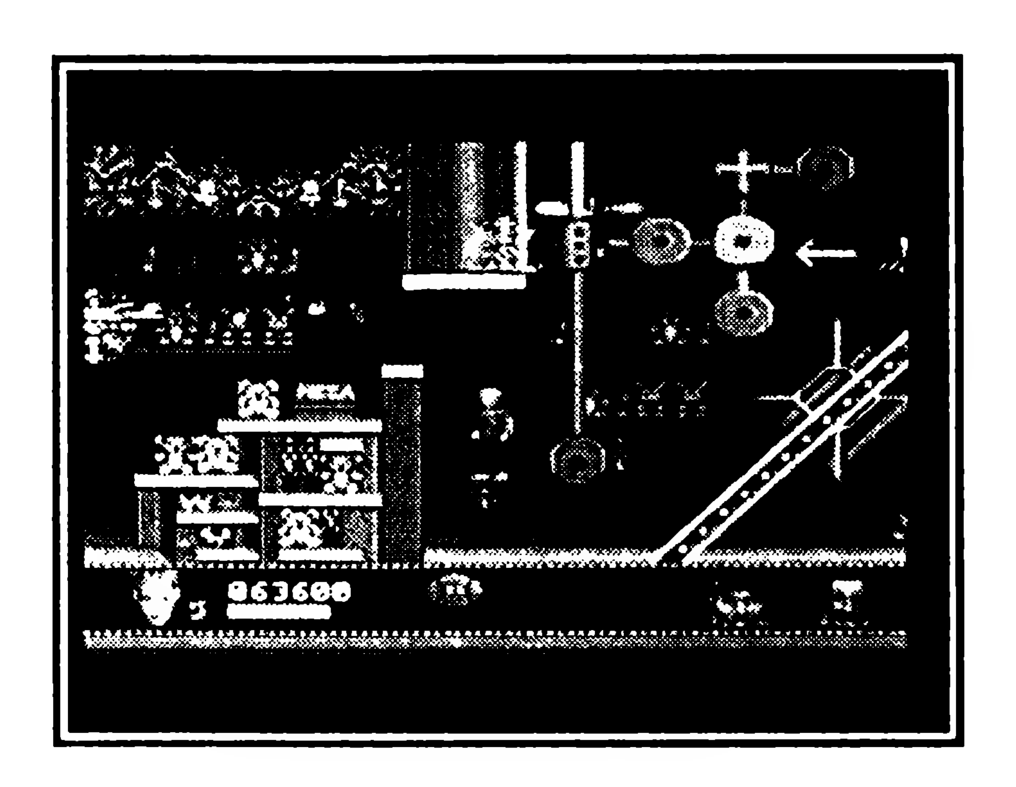
Прохождение

Первый уровень — отель

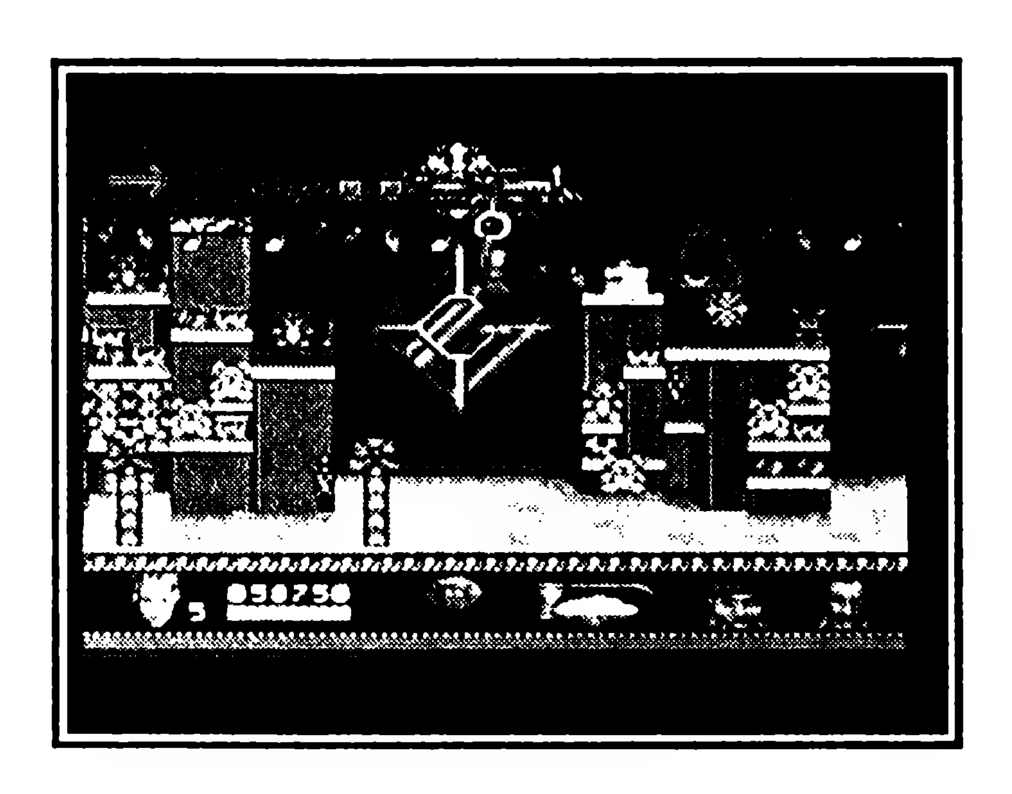
Здесь все просто — бегите вперед, перепрыгивая дядек с чемоданами или расстреливая их из рогатки. Вверху находится очень много полезных вещей, до которых можно добраться, прыгнув с дивана или еще какой-нибудь мебели. Большие синие чемоданы, стоящие боком, можно передвигать, чтобы забраться повыше. Итак, двигайтесь вперед, пока не дойдете до клоуна, держащего связку воздушных шаров. Выстрелите по нему из рогатки (я тоже никогда не любил клоунов) и зацепитесь за шары. С их помощью пролетите над будкой охраны, не забыв взять на ней такую блестящую желтую штуку. Затем спуститесь и расстреляйте охранников, на каждого из них придется потратить примерно по пять патронов. Расправившись с офицерами, бегите вправо. В конце коридора вы увидите лифт. Нажмите на кнопку вызова и возьмите желтый мешочек, лежащий рядом. Отойдите немного от лифта. Когда двери откроются, то из лифта выскочит один из бандитов. Не мешкая выстрелите в него, и пока он будет корчиться на полу, быстренько зайдите в лифт.

Уровень второй — багажное отделение

Вначале вам придется побегать по конвеерам, перемещающим багаж. Старайтесь не попасть под постоянно падающие сверху сумки, коробки и т.д. Старайтесь не падать в трубы, иначе вас отнесет достаточно далеко назад. В конце коридора спуститесь на лифтике или просто спрыгните вниз. Пройдите вправо. Старайтесь не спускаться на нижний уровень, так как там очень много служащих, которые будут бросаться в вас чемоданами. Когда дойдете до правой стены, осторожно спрыгните на самый нижний уровень и возьмите золотой мешочек. Теперь прыгните в трубу, находящуюся рядом,



и, появившись возле лифтика спуститесь на нем. Когда при спуске в заметите проем в стене слева, смело прыгайте в него. Здесь пробегите влево, заберитесь по лестнице на платформу повыше. Учтите, что за вами будет гоняться один из бандитов, так что не позволяйте ему вас поймать. Полазайте по всем платформам и соберите всякие полезные штуки. После этого идите вверх и влево. Поднимитесь на лифтике и идите влево. Старайтесь не упасть, иначе вам придется искать внизу лифтик, чтобы снова подняться наверх. В самом левом верхнем углу возьмите красную сумку и спуститесь на лифтике вниз. Выйдите через проход слева.

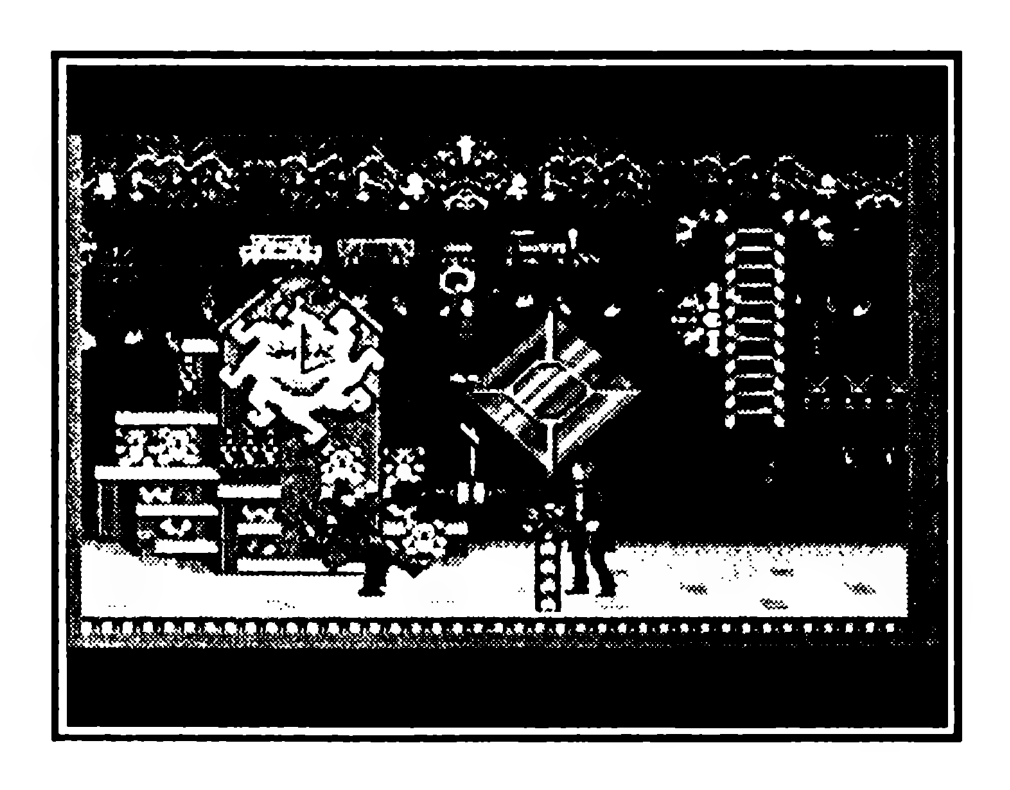


Уровень третий — улица



В самом начале уровня разберитесь с дворником, для этого понадобится четыре выстрела. Теперь, если хотите поживиться, запрыгните на деревянный ящик и побегайте по крышам, собирая различные полезные предметы. Потом идите вправо и прокатитесь на висящем кольце. Далее идите вправо и старайтесь держаться как можно выше — так вы избежите многих опасностей и соберете много полезных вещей. Ближе к концу уровня вас начнут преследовать сразу два бандита. Так что будьте внимательны и не позволяйте им схватить вас. В конце уровня просто забегите вправо.

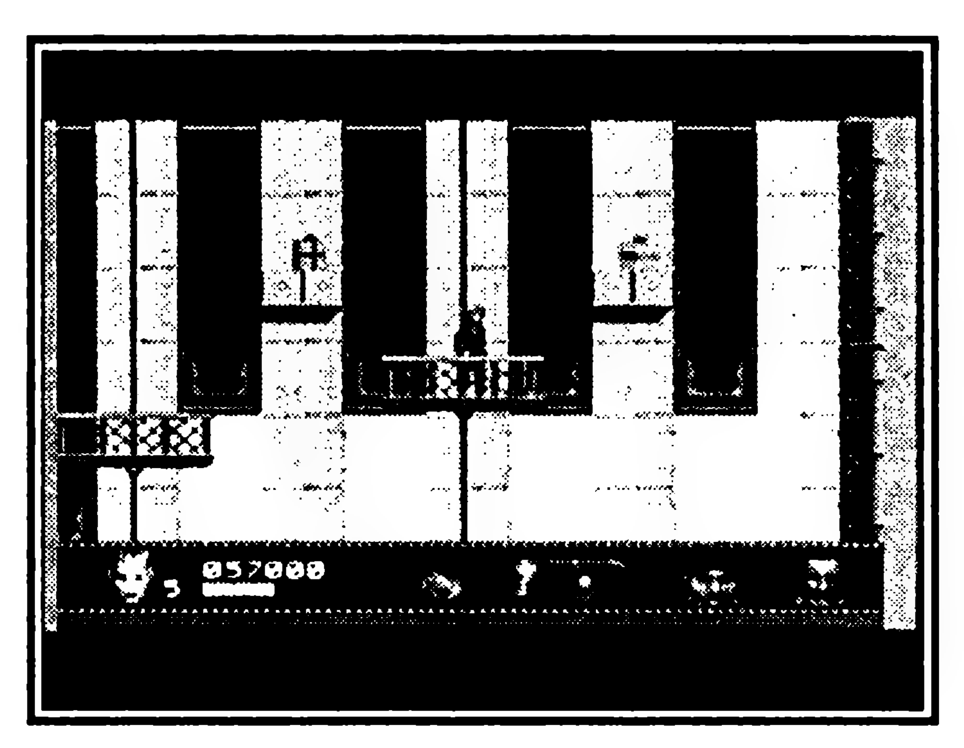
Уровень четвертый — магазин игрушек



Вначале все очень просто — дождитесь, пока вверху появится игрушечный паровозик, и схватитесь за кольцо на нем. Таким образом, без всяких проблем вы доберетесь до стены. Теперь спрыгните вниз. Прыгая по разноцветным шарикам, старайтесь держаться левого края. Внизу вам придется проделать весьма сложный трюк. Станьте на самый нижний шарик и дождитесь паровозика. Схватитесь за кольцо, которое он везет. Когда подъедете к небольшому проходу, вам нужно будет прыгнуть, чтобы пройти в него, иначе вы просто ударитесь ногами о стену и в бук-



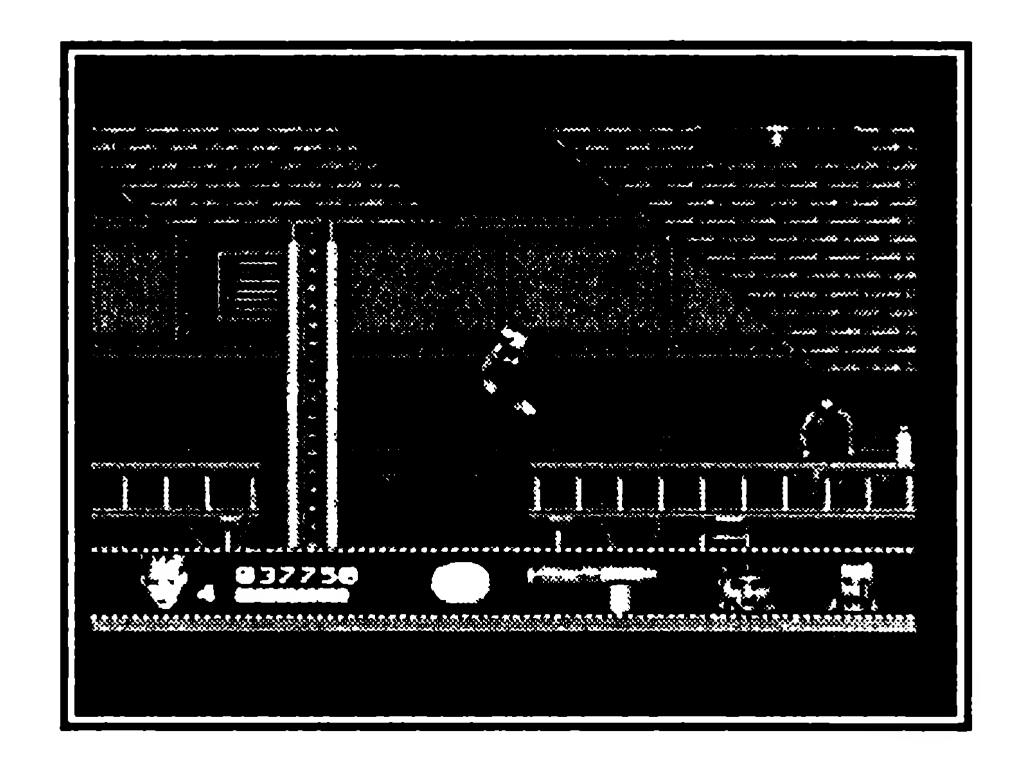
вальном смысле вылетите в трубу, находящуюся рядом. С первой попытки у вас, скорее всего, ничего не получится, однако не стоит отчаиваться, главное — точно рассчитать момент. После преодоления этой самой сложной на уровне преграды двигайтесь влево. Если пешком идти не хочется, то можете догнать тот паровозик, на котором вы сюда приехали, или подождать новый. В конце коридора вы встретите уже знакомые вам разноцветные шарики, только на этот раз вы будете по ним подниматься, а не спускаться. Забраться на первый шар можно с паровозика или с подставки, находящейся немного правее. Поднявшись вверх, поймайте очередной паровозик и едьте на нем, пока не увидите мигающую стрелку, которая указывает вниз. Спрыгните и спуститесь вниз, прыгая по диванам. Внизу как обычно поймайте паровозик и едьте на нем до лестниц. Поднимитесь по лестницам вверх и влево, возьмите там заполнялку энергии. Теперь вернитесь немного назад и спрыгните направо, на платформу, где ходит мишка. Паровоз можете не ловить, так как идти здесь совсем немного. Скатившись по горке, приготовьтесь дать отпор бандитам — на сей раз они будут вдвоем. Выстрелив или увернувшись от них, запрыгните на небольшую ступеньку. С этой ступеньки запрыгните на следующую, повыше. Главное все делать быстро, иначе один из злодеев может подпрыгнуть и сбросить вас прямо в объятия напарника. В конце этих всех ступенек запрыгните в трубу и пробегите вправо по ней.



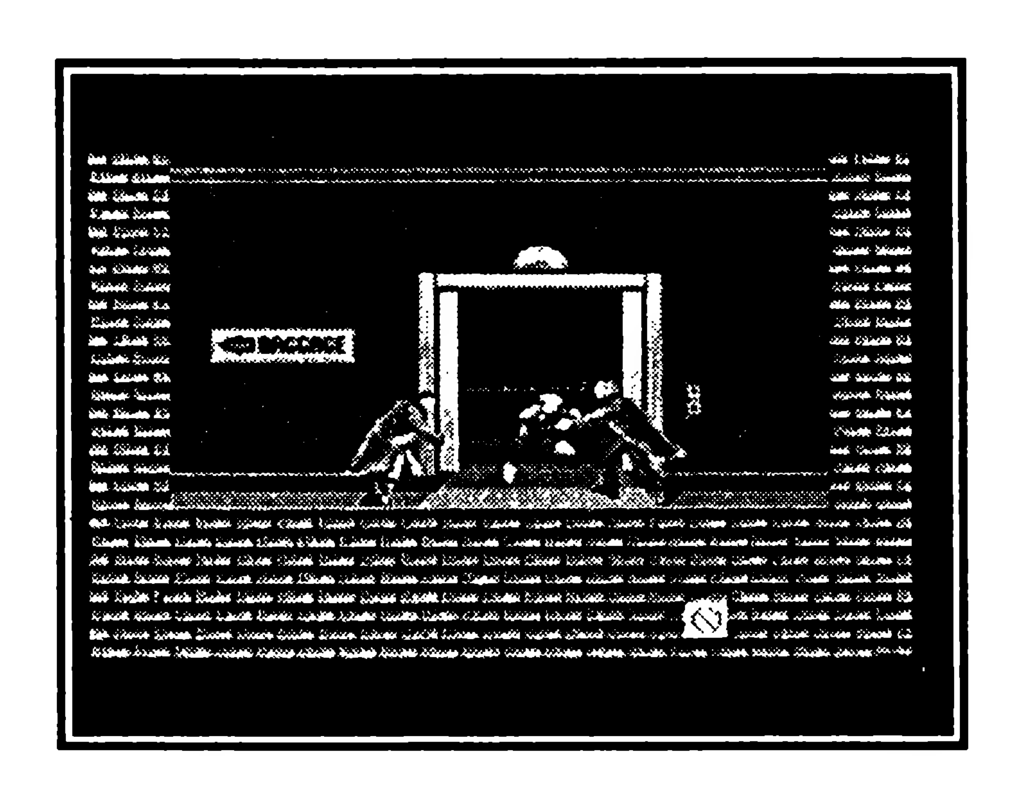


Уровень пятый — улица 2

Достаточно простой уровень. Вначале вам нужно будет запрыгнуть на "козырек" витрины. Для этого подождите, пока не поднимется крышка канализационного люка, с которой вы и запрыгнете. Теперь пробирайтесь на самый верх. Запрыгните на крышу с помощью большого желтого штыря. Теперь пройдите вправо и переберитесь на соседнее здание с помощью лебедки. Далее так же старайтесь держаться повыше, перебирайтесь с здания на здание. Если вы все же упадете, то ничего

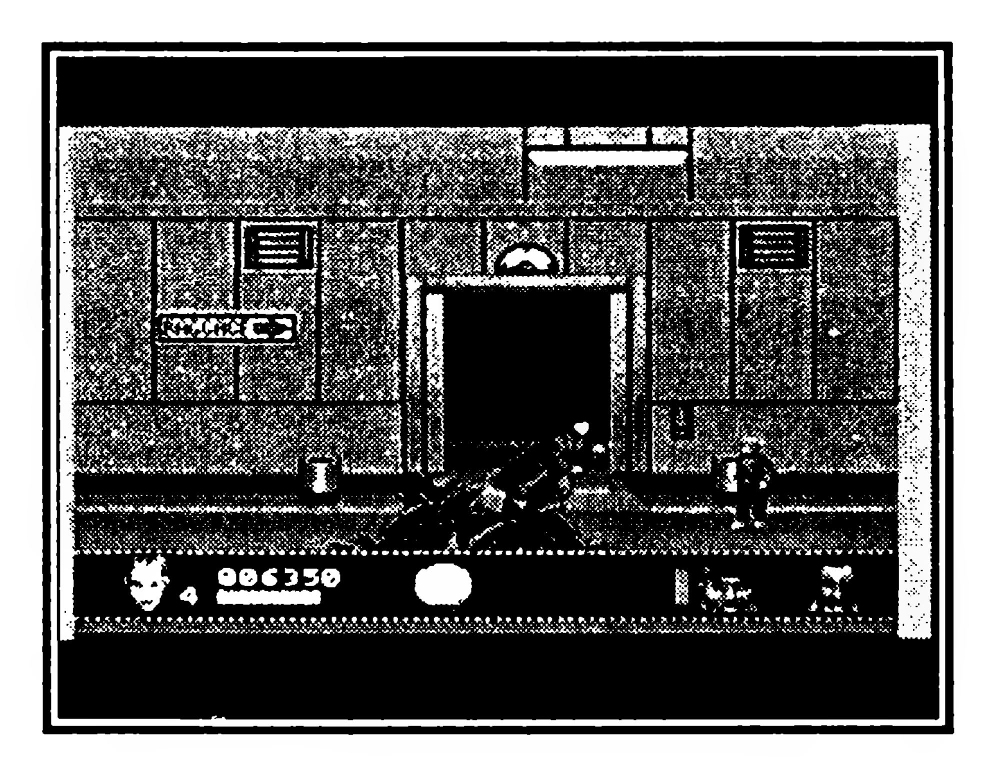


страшного не случится, хотя внизу гораздо больше врагов и намного меньше предметов. В общем, этот уровень можно пройти, даже если бежать напролом.

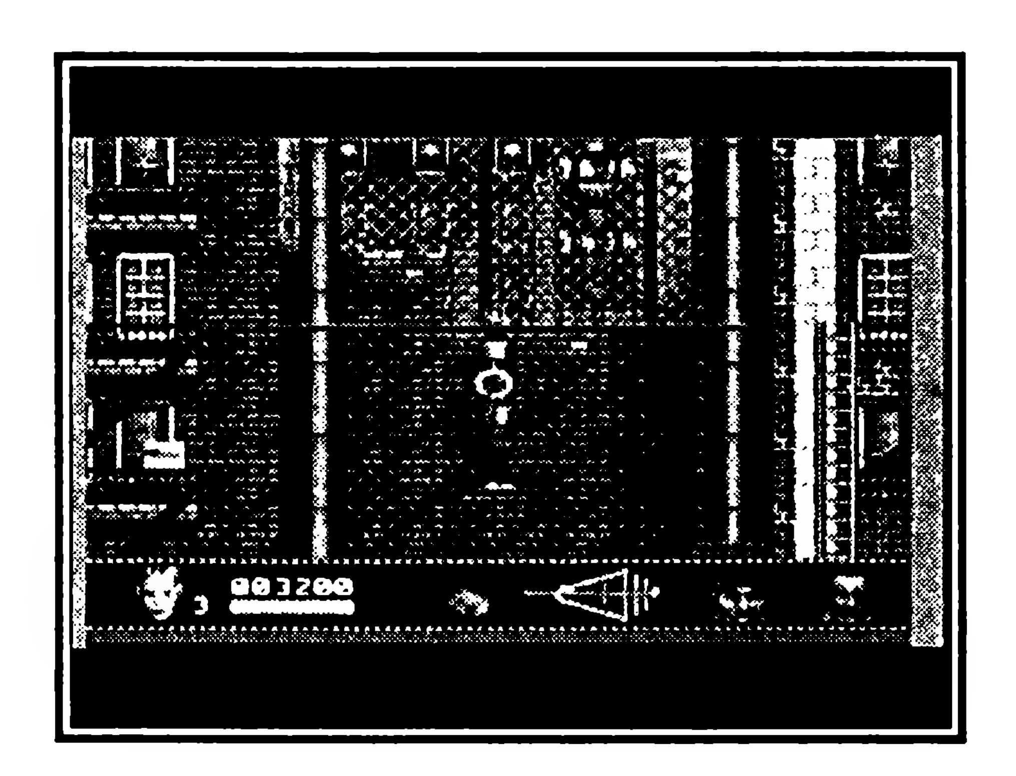


Уровень шестой — дом

В этом уровне вам нужно подняться на чердак и при этом не попасться двум бандитам, которые будут вас преследовать в течение всего уровня. Вам нужно подняться на пятый этаж. Проход на очередной этаж находится в конце каждого коридора. На второй этаж вы подниметесь по лестнице, на третий — по ступенькам. Чтобы подняться на четвертый этаж, вам нужно будет в ванной дернуть за веревочку, и когда из унитаз забьет фонтан, стать на него. Чтобы перепрыгнуть большую яму на четвертом этаже, вам нужно будет зацепиться за люстру, висящую прямо над ней. В конце пятого этажа запрыгните в трубу. Чтобы избавиться от бандитов, вам нужно довести каждого до "белого каления", чтобы этого добиться вам нужно будет загнать их в многочисленные ловушки. Рядом с портретом каждого бандита есть шкала, которая показывает сколько еще выдержат его нервы.



Теперь о ловушках, которыми буквально набит этот особняк. Самая первая — проваливающийся пол, следите за цветом покрытия, чтобы обнаружить ее (на втором этаже вы не провалитесь в такую ловушку, а вот бандиты попадут). В подвале есть небольшие лужицы, если дернуть за веревочку, находящуюся рядом с такой лужицей, то по ней пойдет ток. Следующий вид ловушки — это стол, на котором лежат бочки. Подбегая к такому столу, не отпуская кнопки вперед, нажмите ↓, и Кевин ловким подкатом выбьет ножку стола и бочки покатятся на незадачливого преследователя. Когда увидите полку с банками, стоящую на подножке (вся конструкция напоминает букву Т), сдвиньте эту подножку, нажав кнопку A+вперед. Полка упадет, бандиты, попав в зону разрушения, прилипнут к полу на некоторое время. На третьем этаже вы встретите нечто, напоминающее детские качели, на одном краю которых лежит увесис-

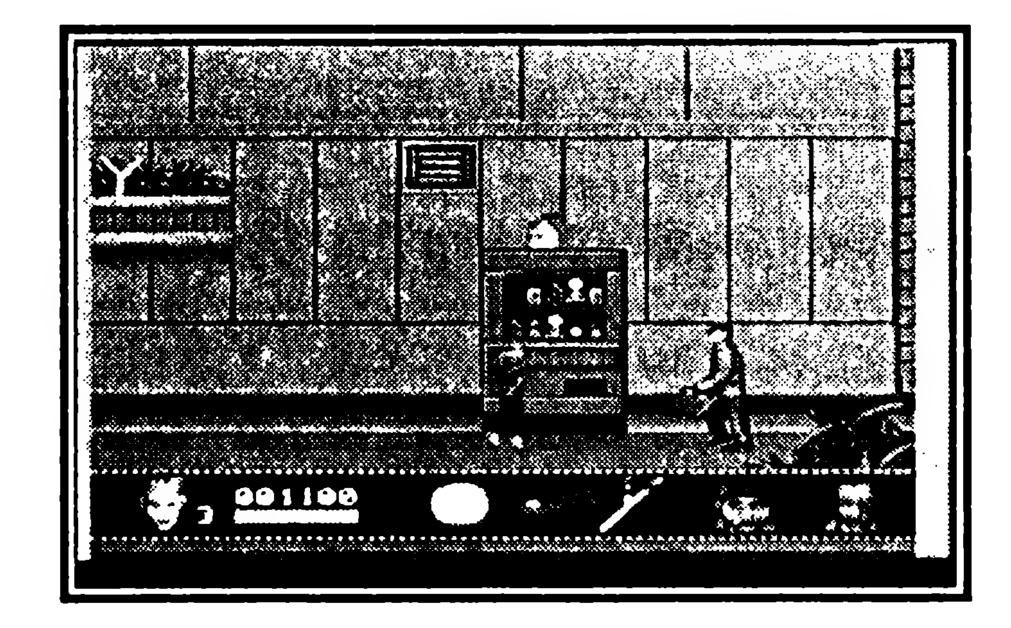


тая штука. Если прыгнуть на поднятый конец доски, то эта самая штуковина больно поддаст преследователю.

Уровень седьмой — трубопровод

Главные противники в этом уровне — стрекозы, которые могут весьма существенно подпортить вам жизнь, так что не ленитесь расстреливать их. В этом уровне, чтобы спрыгнуть по трубе вниз, нужно нажать кнопки прыжка и ↓.

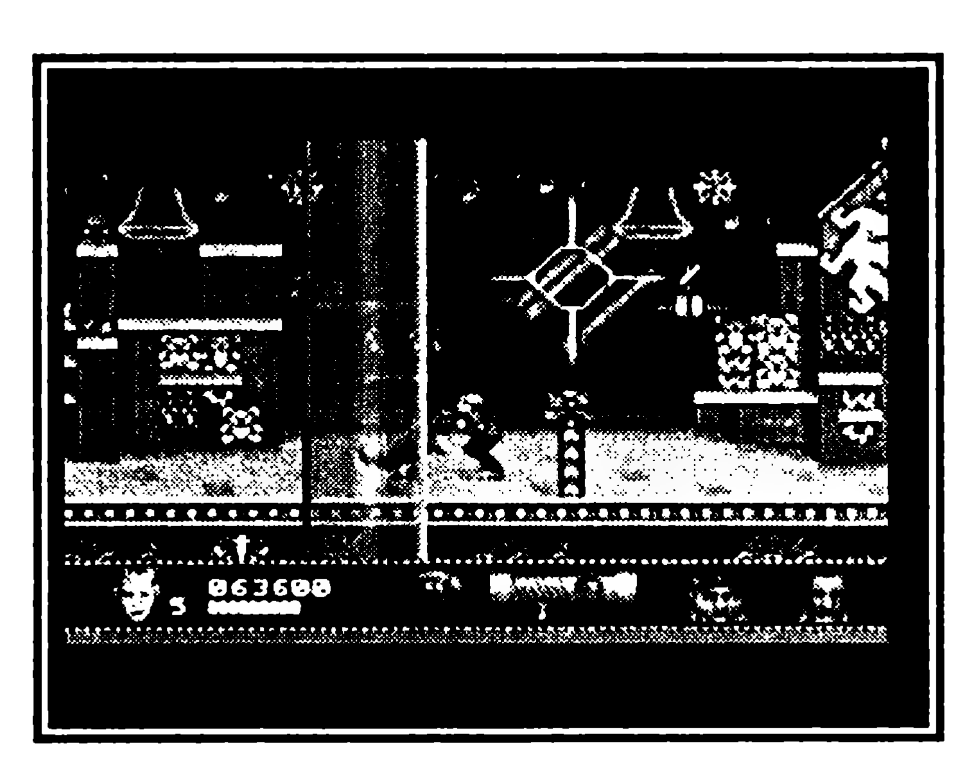
В начале уровня идите вниз, затем еще раз вниз и налево. Потом падаем вниз и бежим направо. Теперь падаем еще раз и снова направо. Далее поднимаемся вверх при первой же возможности. Идем налево и опять вверх. Теперь вправо и снова при первой же возможности вверх. Дальше двигайтесь все время вправо и при первой же возможности поднимайтесь вверх. Когда доберетесь до самой верхушки, идите по-прежнему направо, только теперь спускаясь вниз. Это самый короткий путь к выходу. Конечно, вы можете побегать побольше и пособирать всякие полезные предметы, которых здесь хватает с избытком.



Уровень восьмой — парк

Наконец, последний уровень. Как ни банально звучит, но это действительно самый сложный уровень в игре. На вас будут нападать стаи ворон, какие-то непонятные ниндзя, ну и, конечно, два наших старых знакомых бандита (куда же без них-то). Да и дорога скользкая...

Вначале вам нужно бежать направо, старайтесь не обращать ни на кого внимания. Бегите, пока не доберетесь до сугробов. Тут можно пойти вверх, вниз или примерно по середине. Советую придерживаться последнего, так как вверху очень много ворон, внизу бушуют смерчи, а вот по серединке только предметы лежат. Пройдя по снегам и выйдя на нормальную дорожку, пробегите через мост. За ним будет стоять огромная рождественская елка. Вот здесь и начинаются основные трудности. Вам придется залезть на елку, прыгая по маленьким островкам снега. Полчища ворон будут изо всех сил мешать вам добраться до верхушки, где вас ждет знакомый. Поэтому прыгать нужно очень быстро. Лучше всего запрыгивать с левой стороны. Когда доберетесь до верхушки и встретите одну подозрительную личность, вы спуститесь на голубях вниз. Кто сказал, что голубь — символ мира? Ничего подобного. Подождав наших злодеев, ваш друг натравит на них этих, казалось бы, мирных и совсем не агрессивных птиц, которые сначала постукают по головам, а потом и вовсе унесут прочь незадачливых бандитов. Тут появляется мама Кевина и игра заканчивается.



LION KING

КОРОЛЬ ЛЕВ

Virgin ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Не хотите попробовать стать царем зверей? Эта игра даст вам такую заманчивую возможность. Только предупреждаем заранее, не так-то просто будет занять вакантное место монарха. Игра создана по мотивам полнометражного диснеевского мультфильма «Король лев» и теперь лично вы можете пережить все те приключения, что выпали на долю героя этого замечательного мультфильма. Вам предстоит путь от маленького львенка до грозного владыки Страны Гордости. Что и говорить – путь неблизкий.

Предыстория



Эту игру сделали фирмы **Virgin** и **Disney Software**, названия этих фирм ни в какой рекламе не нуждаются, на их счету целый ряд игр по мотивам диснеевских мультфильмов – достаточно вспомнить **ALADDIN, JUNGLE BOOK, MICKEY MANIA**.

Эта игра ничем не уступает своим предшественникам, а кое в чем даже превосходит их.

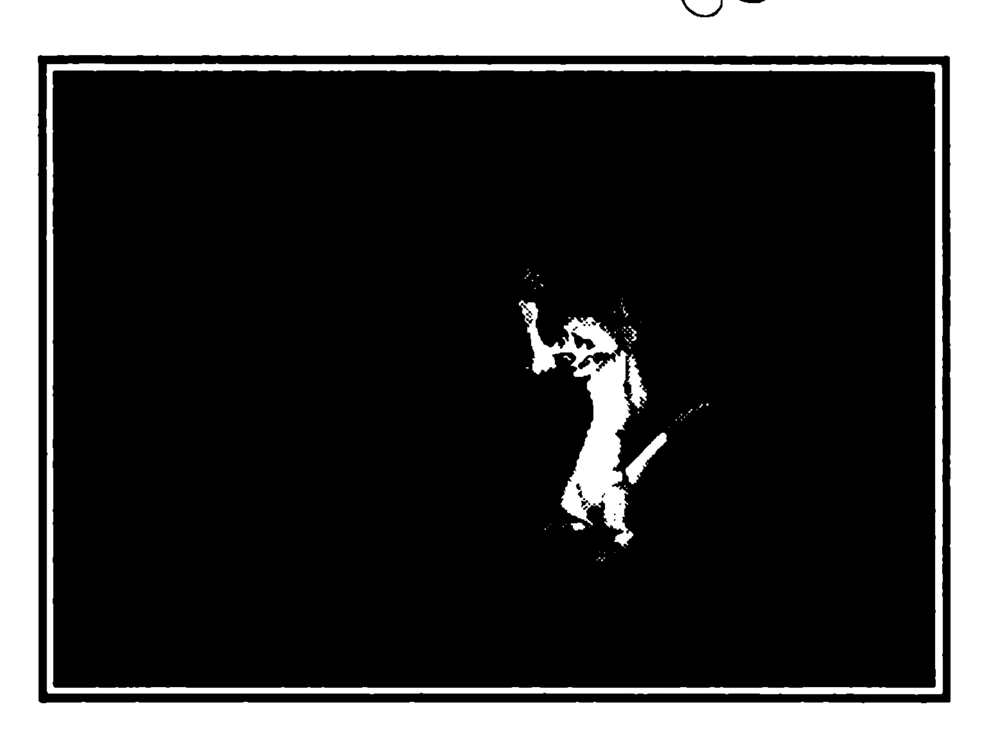
Но прежде чем начать разговор о игре, необходимо сказать пару слов о мультфильме. Этот мультфильм считается самым кассовым за всю историю кино, кроме того он получил двух Оскаров – в том числе и за лучшую песню. Ну как по такому кинопроизведению не сделать замечательной игры!

Сюжет мультфильма прост – в далекой Африке у Царя Зверей Муфассы рождается сын – Симба. Рождение Симбы перечеркивает честолюбивые планы Скара – родного брата Муфассы, мечтающего о царском троне. Коварному Скару удается убить отца Симбы, а сам Симба чудом избежав гибели, покидает Страну Гордости. Но проходит время, и он возвращается уже взрослым и сильным львом и в ходе жаркой финальной схватки скидывает своего дядю со Скалы Гордости – трона Царей львов. Ну, а игра повторяет сюжет мультфильма один в один.

Options

Прежде чем начать игру, как всегда, не забудьте заглянуть в **OPTIONS.** Установите уровень сложности **(DIFICULTY)** – если вы играете в первый раз и не уверены в своих силах, то вам подойдет **EASY** – самый простенький уровень сложности, если вы считаете себя профессионалом – пожалуйста, играйте на **NORMAL(e)**, а если выдумаете, что вы настоящий мастер – смело выбирайте **DIFICULT** (трудный). Заранее могу сказать, что уровень сложности имеет принципиальное значение только в начальной части игры, финальная часть одинаково сложна, какой бы уровень сложности вы не избрали.

Кроме того, вы можете отключить музыку **(MUSIC)** и звуковые эффекты **(SOUND FX)**. Но делать этого, пожалуй, не следует – в игре звучит просто великолепная музыка.



Вы легко узнаете мелодии знакомых по мультфильму песен – **Circl of life** (за нее-то и дали мультфильму одного из Оскаров), Cant wait to be king, Be prepared, Can you feel the love to night. Конечно, на все десять уровней игры песен из мультфильма не хватило, но и инструментальные композиции звучащие в этой игре, ничем не уступают мелодиям песен. А в заставках между уровнями герои вслух произносят цитаты из мультфильма.

И последнее, что вы сможете сделать, заглянув в OPTIONS, это поудобней расставить значения кнопок (да, заодно и разберемся с тем, что умеет наш герой). Первым делом расставьте значения кнопок, управляющих движением персонажа – ↑(**«Вверх»**),↓(**«Вниз»**),←(**«Влево»**), →(**«Вправо»**). Будучи маленьким львенком, он умеет только рычать **(ROAR)** и прыгать **(JUMP)**, возмужав, он обретает возможность наносить удары лапой – нижний **(SMASH)** и верхний **(MAUL)** (почти что **MORTAL KOMBAT**) – если вы разбираетесь в зоологии, вы, конечно, в курсе, что самый сокрушительный удар лапой среди всех млекопитающих именно у льва).

Кроме того, Симба обладает еще и рядом специальных навыков – будучи львенком он умеет кататься по земле (без этого навыка абсолютно нереально проникнуть в многочисленные тайники) – кнопки **«Вперед»** и **«Вниз»** или наоборот **«Назад»** и **«Вниз»**, в зависимости от того, куда вам надо прокатиться. Если вам нужно ухватится за край скалы или за камень, удерживайте одновременно с кнопкой **«Прыжок»** кнопки **«Вперед»** и **«Вверх»** (или **«Назад»** и **«Вверх»**). Взрослый Симба может перекинуть обессилевшего в схватке соперника через себя (кнопки **«Вперед»** и верхний удар лапой). Чтобы этот прием удался, не помешает предварительно как следует рыкнуть на соперника. Кроме того, взрослый Симба может прыгать на соперника – в таком случае он будет рвать его лапами. Да, взрослый Симба – это настоящая машина смерти.

Теперь поговорим о том, откуда мы можем взять информацию о состоянии нашего героя. Информации этой не так уж и много – пестрая полоска в левом верхнем углу экрана – это индикатор энергии рычания – когда индикатор полон, рычание будет наиболее эффективным, стоит вам зарычать, и запас энергии станет равен нулю, но не расстраивайтесь – в течение очень непродолжительного времени он восстановится. Такая же пестрая полоска в правом верхнем углу экрана – это индикатор здоровья. Вынужден вас огорчить, сам по себе он не восстанавливается. Так что будьте осторожны. Ну, а из левого нижнего угла экрана мы можем узнать, сколько у Симбы жизней. Если вы выбрали самый простенький уровень сложности, то изначально у вас целых девять жизней. А если вы, наоборот, выбрали самый сложный уровень – жизней у вас не так уж и много всего-навсего одна.

Полезные и бесполезные предметы

Нельзя не упомянуть и о предметах, которые повстречаются Симбе на его пути. Ассортимент предметов очень богат и большинство из них имеют вид разнообразных



насекомых – желтые жучки восстанавливают здоровье, божья коровка – не только восстанавливает здоровье, но и существенно увеличивает его запас, стоит вам его съесть, и индикатор здоровья будет намного длиннее. Крайне ценный и крайне редкий предмет. Синий жучок – удлиняет индикатор энергии рычания, если вы ни разу его не найдете – ничего страшного не произойдет, не так уж он и нужен.

Но встречается он, кстати, довольно-таки часто. 1 UP – одна дополнительная жизнь.

Этот предмет очень часто встречается в тайниках. Стилизованное под африканскую настенную живопись изображение солнца – это кредит – девять жизней сразу, (или одна жизнь – в зависимости от уровня сложности) – взяв этот предмет и истратив весь запас жизней, вы начнете игру не с начала, а с того уровня, где с вами случилась подобная неприятность. Когда у вас кончаются жизни – вы увидите заставочку – погруженного в глубокую депрессию Рафики – обезьяну шамана. Но стоит вам воспользоваться кредитом и Рафики встрепенется и скажет – «Король возвращается». Есть также и два жучка(по цвету напоминающие жучков, удлиняющих индикаторы здоровья и энергии рычания), при помощи которых вы можете попасть на бонусные ровни.

Помимо предметов полезных вам попадутся и предметы бесполезные – скорее даже наоборот, очень вредные. Они тоже имеют вид насекомых, только это вредные несъедобные насекомые – пауки, мухи . Если Симба съест кого-нибудь из ползучих и летучих тварей – он непременно отравится и потеряет солидную часть здоровья.

Бонусные уровни

На бонусных уровнях вам предстоит играть за друзей Симбы, которых он обрел в изгнании – кабана Пумбу (бедняга тоже изгнанник, его прогнали из-за того, что он слишком часто пукал у водопоя) и за сурка Тимона. Уровень, на котором нужно играть за Пумбу, может быть поначалу покажется вам излишне сложным – вам предстоит бегать под стволом дерева и ловить жучков, которые кидает вниз Тимон.



Один пропущенный жучок, и вы покидаете бонусный уровень. К тому же Тимон скидывает вниз все подряд, в том числе и вредных жучков, ловить их не рекомендуется. Но вам может и повезти – Тимон начнет швыряться полезными предметами – жизнями, кредитами, удлинялками индикатора рычания. Здесь нужно не зевать. Если вы видите, что какого-то жучка вам точно не поймать, вы можете нажать на кнопку «Рычание», и тогда все падающие в этот момент жучки исчезнут. Но, к сожалению, такая возможность предоставляется вам только один раз за весь уровень. Если вы насобирали больше двадцати жучков, то по окончании уровня вы услышите, как Пумба скажет – «Нажрался как свинья».

Бонусный уровень, где надо играть за Тимона, полегче – вы должны будете просто в течение тридцати секунд прыгать по каменным платформам и собирать полезных

жучков, стараясь не натыкаться на вредных. За каждые десять собранных жучков дается или жизнь или континиум. В принципе, если постараться, на этом уровне можно выиграть два континиума и одну- две жизни. Согласитесь, такие полезные вещи никогда не будут лишними.

Ну вот, теперь можно отправляться в путь.

Полное прохождение

Prideland (Страна Гордости)



Самый первый и конечно же самый легкий уровень. Он посвящен счастливому детству Симбы. Львенок жизнерадостно прыгает по скалам и, очевидно вживаясь в роль будущего Царя Зверей, репрессирует всякую мелкую живность, путающуюся под ногами – ящериц, дикобразов, мелких жучков. Самый распространенный способ расправы – прыгнуть на обреченного сверху. Но вот с дикобразами такой номер не пройдет – прыгнешь и хлопот не оберешься. Их надо уничтожать либо при помощи подката, либо как следует на них зарычать. Рычание очень эффективное средство борьбы с насекомыми – если индикатор энергии полон и несчастное насекомое находится поблизости, то стоит вам зарычать, и бедняга самоликвидируется. На этом уровне вы можете получить бонус Пумбы, удлинялку индикатора рычания, удлинялку индикатора здоровья, кроме того, здесь еще и тайник с дополнительной жизнью и континиумом. Так что не стоит покидать уровень, не исследовав предварительно все закоулки. И уж тем более не уходите с уровня, не взяв жучка, удлиняющего индикатор здоровья – здоровья у львенка всего-то ничего, и на последующих уровнях у него могут возникнуть проблемы.

В конце уровня вас поджидает босс – гиена. Но одолеть ее не составит особого труда – заберитесь на выступ скалы, подождите, пока гиена пару раз подпрыгнет и устанет, и прыгайте на нее сами. На самом легком уровне сложности на нее придется прыгнуть один раз, на уровне сложности поприличней – два раза, а на самом сложном уровне аж целых три.

Can't Wait to Be King (Не дождусь, когда стану Королем)

Еще один веселый, жизнерадостный уровень. На этом уровне львенку предстоит совершать различные акробатические трюки – прыгать по мордам жирафов и бегемотов, кататься на страусах, его будут подкидывать вверх носороги, обезьяны будут швыряться им по веткам деревьев.

Когда в самом начале уровне вам предстоит прыгать по многочисленным мордам жирафов, будьте осторожны, не задерживайтесь – буквально через секунду жираф задерет голову вверх и вы свалитесь в воду и утонете – постоянно нажимайте





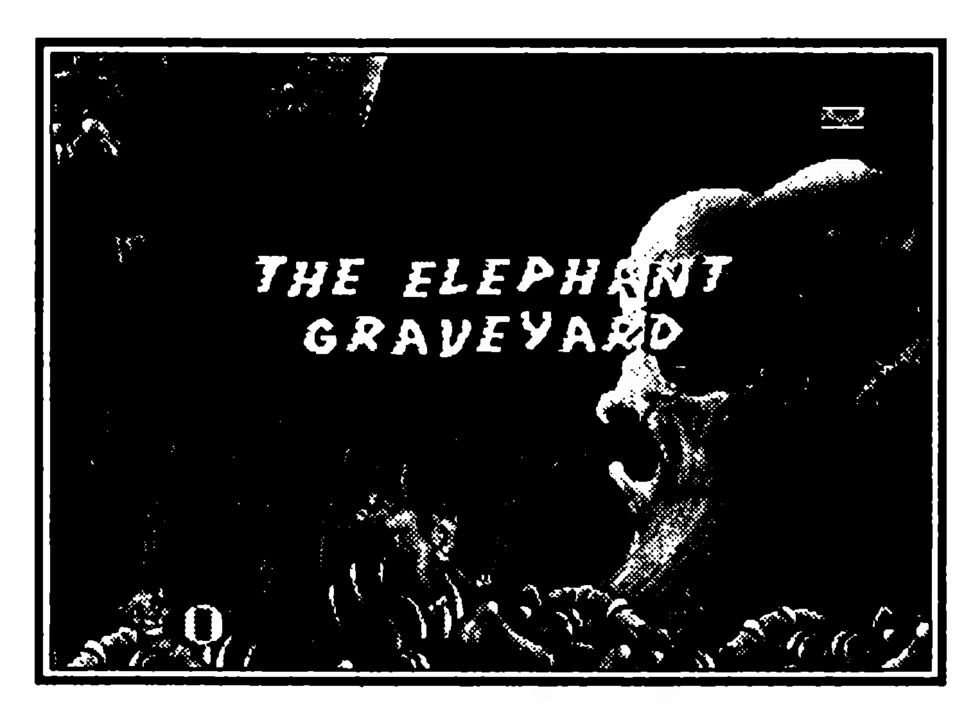
кнопку «**Вперед**» – львенок должен чуть пробежать по жирафьей морде, если вы прыгнете не вовремя, то до следующей морды вы не долетите и опять окажетесь в воде. Для того, чтобы обезьяны выкинули вас в нужное вам место, вам нужно как следует рыкнуть на тех из них, чья шерсть окрашена в розовый цвет.

А вот вы впервые оседлали страуса – будьте предельно внимательны – путь вам преградят препятствия – маленькие бегемотики (через них надо просто перепрыгивать), гнезда на ветках деревьев (здесь не помешает пригнуться – вовремя нажать на кнопку «**Вниз**»). Но вот что делать, когда путь вам преградят одновременно и гнезда и стоящий точно под ними бегемотик? Все очень просто – всего-то навсего нужно нажать два раза на кнопку «**Прыжок**» – сначала львенок прыгнет вместе со страусом, потом оттолкнется от его спины и перепрыгнет через препятствие. Главное, правильно рассчитать дистанцию прыжка – не прыгать слишком рано – тогда столкновения не избежать, и уж тем более не прыгать слишком поздно.

В конце уровня вам придется перебираться с острова на остров по бревнам, которые так и норовят утонуть вместе с героем игры – используйте навыки, которые вы приобрели, прыгая по мордам жирафов – не задерживайтесь и прыгайте с самого кончика бревна. И не забудьте взять жучка, который даст вам возможность побывать на бонусном уровне, где вам предстоит играть за Тимона.

Elefant Graveyard (Слоновье кладбище)

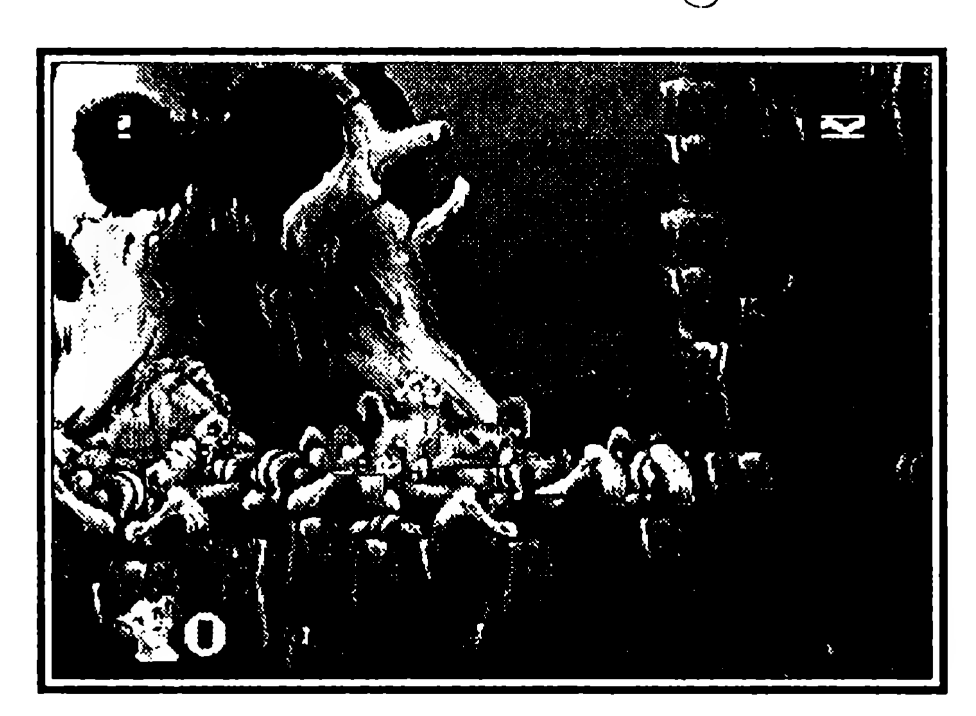
Этот уровень представляет собой разительный контраст с жизнерадостными и веселыми предыдущими уровнями. Да, веселье закончилось, львенку предстоит бороться за жизнь, ведь если вы помните, коварный дядя заманил Симбу на Кладбище Слонов, кишмя кишащее гиенами, его приспешниками. В мультфильме выпутаться из этой заварушки Симбе помог отец.



А в игре вам предстоит рассчитывать только на свои собственные силы. Отвалы гниющих костей, угрюмые темные скалы, стервятники и гиены – вот что **ждет** вас на этом уровне. Самая главная проблема, с которой вам придется столкнуться, это схватки с гиенами – в самом начале уровня из огромного слоновьего черепа вылезают сразу две таких вот не слишком дружелюбных зверушки. Но если вы изучите повадки гиен – никаких проблем у вас не возникнет, проблемы будут у ваших врагов. Главное, уворачивайтесь от их прыжков, прыгнув два раза, гиена устает и присаживается

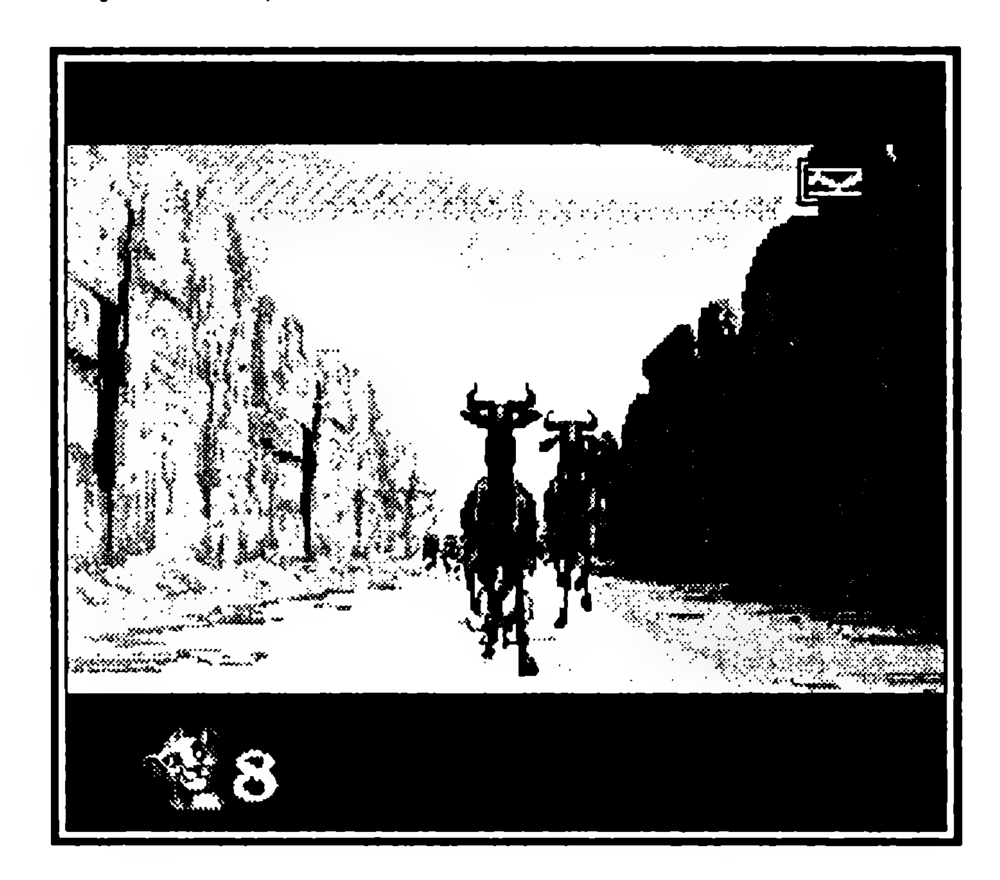


отдохнуть в этот момент на нее и нужно прыгать. Когда гиены полны жизненных сил, прыгать на них бессмысленно – просто зря потратите здоровье. Стервятников лучше атаковать сразу как только вы сможете до них дотянуться. Если вы хоть чуть-чуть помедлите, эти птички взлетят, и тогда убить их будет не так-то просто. Когда вы прыгаете, хватаясь в воздухе лапами за косточки, не забывайте удерживать кнопки «Вперед» и «Вверх», в противном случае вы так не за что и не ухватитесь. И не забудьте, что некоторые кости слишком хрупкие и имеют неприятную склонность осыпаться под ногами.



The Stampede(Ущелье. Массовое бегство)

Конечно, вы помните этот один из самых драматичных моментов в мультфильме – Скар предпринимает еще более радикальную попытку избавиться от племянника и заманивает его в ущелье, в которые гиены, подручные Скара, загоняют стадо антилоп. В мультфильме Симбу опять спасает Муфасса, правда, сам он гибнет от руки собственного брата, в игре же опять помощи ждать неоткуда, придется выпутываться самому. Тип графики на этом уровне кардинально меняется – это уже не вид сбоку а вид спереди, хотя графика и остается двухмерной, но впечатление этот уровень все равно производит очень сильное – антилопы несутся прямо на вас, кажется, что вот-вот они выпрыгнут с экрана телевизора и окажутся в комнате. Конечно же, ваша задача – не быть раздавленным в лепешку – стоит один раз попасть под копыта и половины здоровья как не бывало. Кроме того, вам нужно будет перепрыгивать через камни. Столкновение с камнем на полном ходу штука довольно неприятная. Главное, вовремя выбрать момент прыжка – прыгать надо в самый последний момент. В начале уровня можно довольно-таки продолжительное время избегать неприятностей, придерживаясь правой стены ущелья, как только начались камни – держитесь середины. Ну, а в самом конце уровня, когда антилопы заполняют почти весь экран, спастись можно, прижавшись к левой стене ущелья. Здесь вы уже в полной безопасности – можете не обращать даже внимания на камни – уровень пройден. Не исключено, что с первого раза пройти этот уровень у вас не получится, главное, запомнить расположение камней и точно определить, в какой момент нужно прижаться к левой стене.



В конце уровня вы увидите красочную заставочку – Скар отдает приказ своим гиенам – Убить его! И как вы сами может догадаться, на следующем уровне у Симбы опять возникнут кое- какие проблемы.





Simba Exile (Изгнание Симбы)



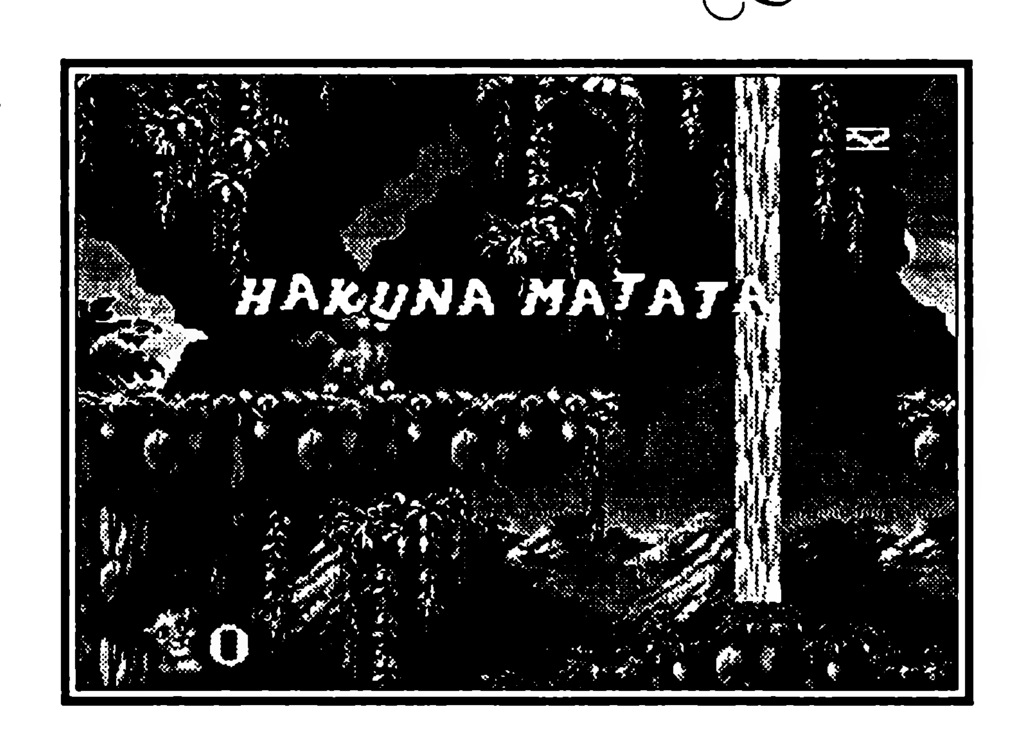
Симба покидает Страну Гордости. На пятки львенку наступают гиены. Правда, увидим мы их в самом конце уровня, но и без них у Симбы тоже хватает хлопот. Этот уровень чем-то отдаленно напоминает первый. Но на первом уровне замешкавшегося львенка не норовило пришибить падающим сверху булыжником, ему не приходилось скатываться вниз по узким тоннелям, стараясь не быть раздавленным огромными валунами. У него не было необходимости прыгать по камням над острым колючим кустарником или над пропастью, да и враги, в особенности мерзкие колючие дикобразы, встречались не в таких астрономических количествах. Почти в самом начале уровня вам попадется место, которое вы, возможно, с ходу и не пройдете – вы бежите по узкому тоннелю, за вами катится валун, в любой момент готовый раздавить вас в лепешку, а путь вам преграждает дикобраз, рычать на него бессмысленно – пока вы рычите, вас нагонит валун.

Убрать с дороги настырного дикобраза можно, сделав подкат. Когда вы прыгаете по длинной веренице камней, не забудьте удерживать кнопки «Вперед» и «Вверх». Если камень достаточно широк, не забудьте чуть разбежаться – буквально на несколько мгновений нажмите на кнопку «Вперед». На этом уровне есть множество тайников,. скрывающих массу полезных вещей – вы можете пополнить запас здоровья, найти бонус и дополнительную жизнь. Отыскать эти тайники достаточно просто – когда вы падаете в что-то наподобие каменного колодца, не спешите оттуда выбираться наверх – лучше подойдите поближе к стене и сделайте подкат. При помощи одного из таких тайников вы сможете не только взять бонус и существенно подправить здоровье, но и сократить путь, избежать пробежки по тому самому тоннелю, где путь вам преградит зловредный дикобраз. В самом конце уровня после запоминалки и очередного стада дикобразов есть тайник с дополнительной жизнью.

Попасть в него можно, спрыгнув с платформы, наводненной дикобразами, на маленький каменный выступ и, опять-таки, сделав подкат. Но вот после головокружительных прыжков по очередной веренице камней Симба скрывается в зарослях колючего кустарника, а на экране появляются гиены, которые кричат вслед убегающему львенку: «Если ты вернешься, мы тебя убьем!»

Hakuna Matata (Хакуна Матата)

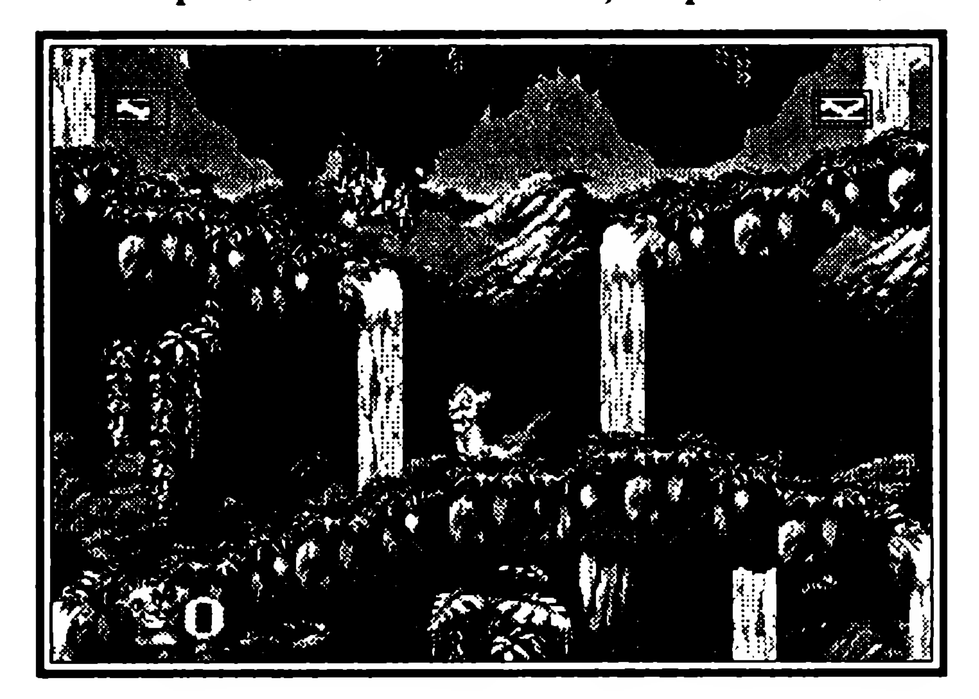
В переводе с суахили эта фраза означает: «Нет проблем!». Так, если вы помните, звучит девиз двух новых друзей Симбы, которых он обрел в изгнании. Это их взгляд на мир. «Если мир повернулся к тебе спиной – повернись спиной к миру». «Не беспокойся, забудь обо всех проблемах до конца своих дней! Хакуна Матата». Но, тем не менее, проблем на этом уровне у вас возникнет ничуть не меньше, чем на предыдущих, может быть, даже и чуть побольше.



Вам придется спускаться по многочисленным водопадам (Нажмите в этот момент на «Паузу» и посмотрите, какое испуганное в этот момент у львенка выражение морды).

Спускаясь по водопадам, вы, кстати, при помощи кнопок **«Влево»** и **«Вправо»**, можете выбирать направление, в котором будет двигаться львенок. В самом начале уровня удерживайте постоянно кнопку «Вправо» – так вы существенно сократите себе путь. Не забывайте уничтожать излишне многочисленных паучков и лягушек.

После того как вы добрались до запоминалки, не забудьте взять удлинитель индикатора здоровья – для этого вам нужно прыгнуть в первый после запоминалки водопад и постоянно удерживать кнопку «Влево». Когда вы окажетесь внизу, вы столкнетесь с очень труднопреодолимой преградой – перед вами окажется поверхность воды, по которой плывут бревна. При известной сноровке можно допрыгать по этим бревнам до огромного водопада, по которому эти бревна и спускаются. Дальше вам предстоит долгий путь наверх, опять-таки по этим самым бревнам. Но скорее всего, этот путь закончится, не успев толком и начаться – вы сорветесь в воду и утонете. А теперь, начав все снова, лучше всего прыгать во второй от запоминалки водопад и постоянно удерживать кнопку «Вправо». Тогда вы окажетесь на каменной платформе где-то посередине большого водопада. Теперь внимательно присмотритесь к спускающимся по водопаду бревнам – они спускаются с очень неравномерной скоростью – одни побыстрее, другие помедленнее. К тому же в центре водопада спускается пара бревен, находящихся друг от друга точно на расстоянии прыжка вверх. Вот по этим-то бревнам вам и предстоит допрыгать до ствола дерева, перекинутого через водопад. Промежутки между такими вот парными бревнами лучше всего переждать на бревнах «медленных», спускающихся по краям водопада. Кстати, по дороге неплохо было бы взять дополнительную жизнь. Когда вы оказались наконец на стволе дерева, не спешите бежать вперед, лучше вернитесь назад, прыгните на скалу и возьмите бонус, если у вас не все в порядке со здоровьем (не у вас лично, а у львенка), можете воспользоваться очередным тайником, скрывающим букашку, улучшающую самочувствие нашего героя. Для того, чтобы проникнуть в этот тайник, нужно прыгнуть с конца бревна, вскарабкаться на каменную платформу и, как всегда, подбежать к стене и сделать подкат.

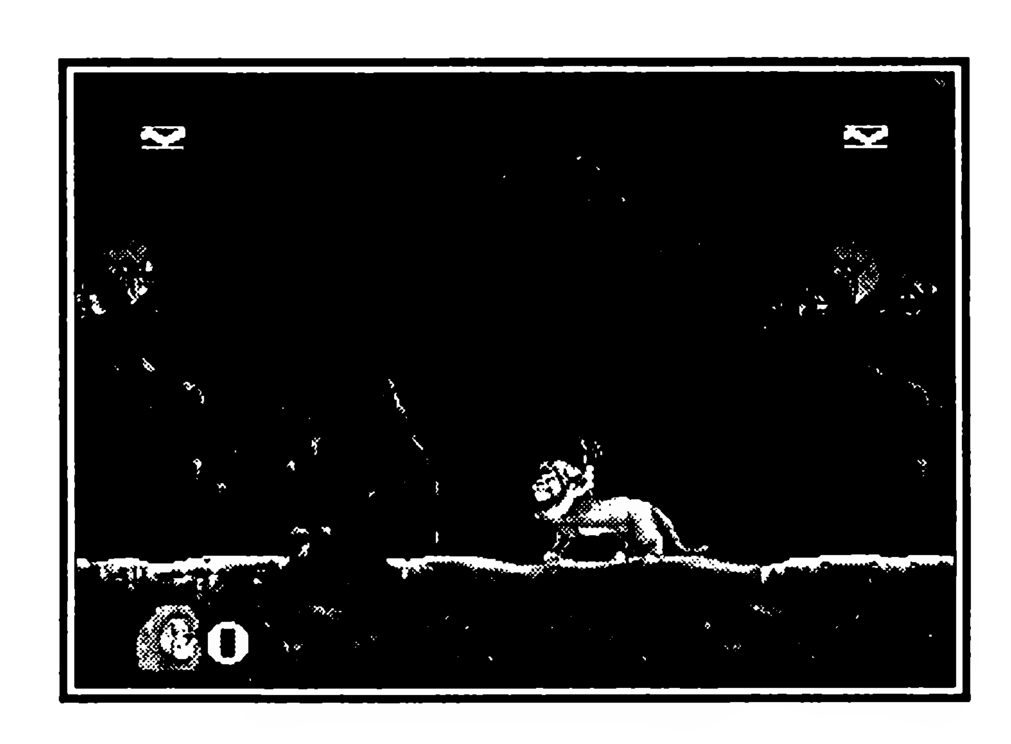


В конце этого уровня вас ждет босс – огромная горилла. Она будет пытаться закидать вас овощами, а ваши попытки прыгнуть на нее она будет пресекать сокрушительным ударом лапы. Прыгать на нее можно и нужно только тогда, когда она вознамерится постучать кулаками по земле, если вы не прыгнете

на нее в этот момент, то, стоя на содрогающейся почве потеряете изрядный кусок индикатора здоровья. После вашего прыжка горилла заберется на очередную каменную платформу, и вам снова придется ждать, пока у нее не кончатся метательные овощи. Наконец, она заберется на самый верх, после серии ваших смертоносных прыжков она вскарабкается на самую последнюю платформу, где и совершит самоубийство – ударит по этой платформе кулачищами, непрочный камень осыплется под весом ее туши, и несчастное животное свалится в воду. Выглядит все это весьма эффектно.

Simba Destiny (Судьба Симбы)

И вот наконец-то наш герой стал взрослым могучим львом. У него появилась возможность, а главное, насущная необходимость наносить удары лапой. Кроме того, его рычание стало куда более смертоносным – обезьян, например, оно разит наповал. Стоит вам подождать, пока индикатор рычания будет полон, найти местечко, где слишком уж много обезьян, и нажать на кнопку «Рычание» – результат вас просто поразит – через весь экран посыплется дождик из дохлых обезьян.



Уровень этот, в сравнении с предыдущими, и уж тем более с последующими, очень прост. Ваша задача убивать обезьян и леопардов, стараться как можно реже падать в заросли колючего кустарника и по возможности не быть раздавленным увесистыми камнями. Секретов на этом уровне практически нет – все полезные вещи находятся на виду и найти их не составляет никакого труда. Будьте осторожны с камнями, подвешенными на лианах – чтобы сбросить их вниз, просто подпрыгните на месте и в прыжке нажмите кнопку «Удар». Чисто графически уровень нарисован просто великолепно – вы попадаете в ночные джунгли. В конце концов Симба оказывается у водоема, куда его привел старый Рафики, и видит в небе призрак своего отца, который говорит ему: «Ты должен занять свое место в Цикле Жизни».

Be Prepared (Готовься)

Так, если вы помните, называлась песня, которую Скар пел гиенам. «Готовьтесь использовать свой шанс, готовьтесь к сенсационным новостям. Начинается новая эра». Теперь Скару самому впору готовиться к сенсационным новостям – Симба возвращается в Страну Гордости. Возвращается для того, чтобы занять свое место на троне. Правда, в мультфильме возвращение Симбы занимает от силы полторы минуты, а в игре вам предстоит пройти очень длинный и очень трудный уровень. Вы снова окажетесь в той пещере, в которой Скар когда-то пел свою песню. Путь вам преградят вулканчики, плюющиеся раскаленной лавой, гиены, леопарды и летучие мыши. Это не считая того, что с потолка периодически сыплются капельки лавы. Но вот вы почти добрались до запоминалки. Но только вот она скрыта за куском камня закупорившим проход. Как же к ней подобраться? Да очень просто: вставайте на вулканчик (в тот

момент, когда он не плюется лавой), прыгайте и в воздухе наносите удары по камню, висящему на потолке.

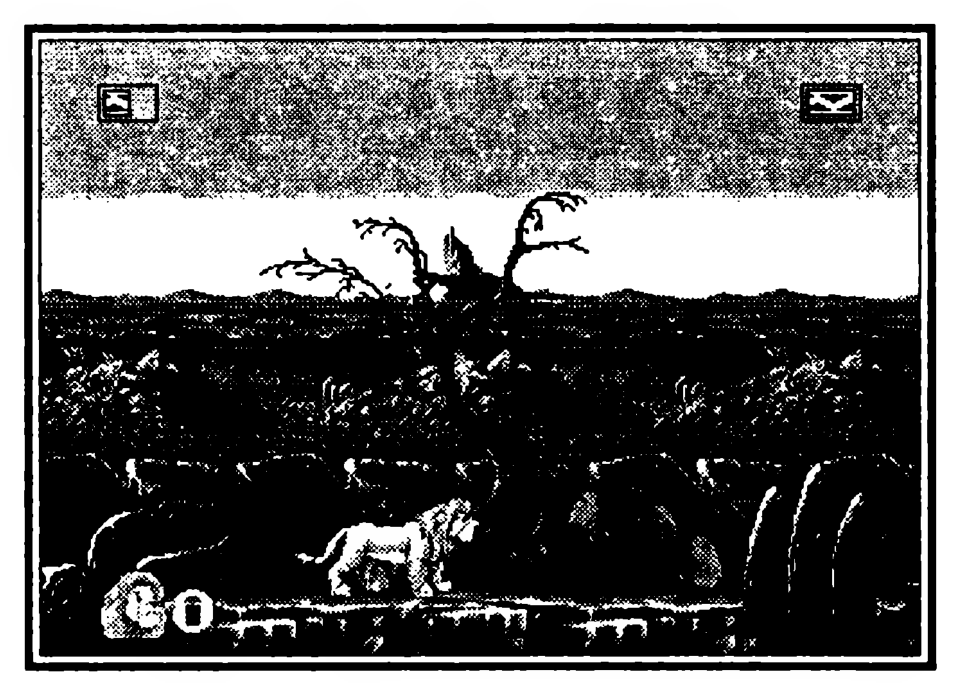
Три удара, и камень свалится и вышибет затычку, путь будет свободен. Если вы уверены в своих силах и думаете, что обойдетесь без запоминалки выбивайте вторую затычку – тогда вам достанется бонус, дополнительная жизнь, жучок, восстанавливающий здоровье, одним словом, масса полезных вещей.

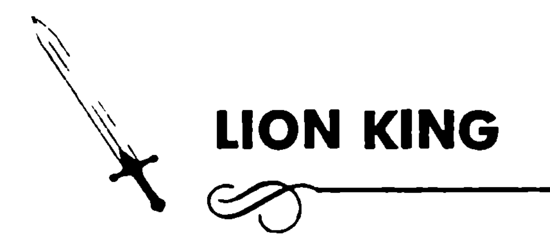
Дальше вам предстоит плыть на куске камня по морю раскаленной лавы, при этом вам предстоит отбивать массированные атаки летучих мышей. Но вот путь вам преградит скала, ваше плавсредство спокойно поплывет дальше по проходу под скалой, но Симбе в этот проход никак не протиснуться и придется карабкаться наверх – расправляться с гиеной и леопардом. Помните, что плавучий камень ждать вас не будет, если будете долго возиться, уплывет и без вас. Так что лучше не тратьте время на гиену – если вы быстро через нее перепрыгнете, она не обратит на вас никакого внимания, а начинайте сразу убивать леопарда, тогда вы наверняка успеете.

В конце уровня вы вряд ли сразу поймете, что надо делать – да это и не удивительно – глухая пещера, заполненная вулканчиками, сверху сыплется смертоносный каменный дождик. А ничего делать и не надо, надо ждать и по возможности оставаться в живых. А для того, чтобы остаться в живых – прыгайте с вулканчика на вулканчик, в тот момент, когда из них не хлещет лава. По прошествии некоторого времени с потолка на эти вулканчики начнут падать каменные затычки (постарайтесь под них не угодить), и когда затычка упадет на последний вулканчик, прыгайте на нее, и струя лавы вынесет вас прямо на следующий уровень.

Simba Return (Симба вернулся)

Симба вернулся – печальная новость для гиен, которых вам предстоит истребить, наверное, не один десяток (сколько точно, я не считал). Под мудрым руководством Скара Страна Гордости превратилась в выжженную пустыню. Нет ни воды, ни пищи, одни только выжженные скалы и стаи гиен. Как ни странно, на этом уровне главное не заблудиться – ведь ваш путь пролегает через длинную цепь пещер, одни из них ведут в тупики, другие к огромным стаям гиен, третьи выкидывают вас на начало уровня. Войти в очередную пещеру можно только уничтожив всех гиен в той пещере, где вы уже находитесь. В начале уровня перед вами три пещеры – путь через первую заканчивается тупиком, путь через вторую тоже ведет в тупик, но в этом тупике вы сможете отыскать жучка, удлиняющего индикатор здоровья (такая полезная вещь не помешает перед встречей с коварным Скаром), а вот путь через третью пещеру ведет к выходу. Правда, путь этот чрезвычайно длинный и на нем встречается слишком много ответвлений (например, из одной из пещер ведут сразу пять выходов, а вам нужен только один). Но если внимательно запоминаете свои ошибки (а избежать их можно только при очень уж благоприятном стечении обстоятельств), то в конце концов вы все же доберетесь до выхода.





Priderock (Скала Гордости)

А вот, наконец, долгожданная встреча с дядюшкой Скаром. Скар коварный и сильный противник, но на стороне Симбы сила и молодость, а также осознание правоты своего дела. Вам предстоит целых три раза сражаться со Скаром, после каждой стычки старый лев будет делать ноги, а вам придется карабкаться по камням и пылающим скалам к месту следующего поединка. В камни периодически бьют молнии, путь вам преграждают толпы гиен. Вообще-то убить Скара довольно таки просто. Но если вы не знаете как именно это надо делать, эта задача покажется вам поначалу просто невыполнимой. Нанесите Скару два удара лапой (лучше всего это делать, когда он идет вперед, когда он пятится или стоит на месте, он ставит блок – прикрывается лапой). После двух ваших ударов он начинает зализывать раны – тогда-то самое время кинуть его через себя (надеюсь, вы помните, как это делать – «Вперед» и «Верхний удар лапой»). Во время первого поединка вам придется проделать это два раза, во время второго три, а о последней схватке надо поговорить отдельно. Она состоится на самой верхней точке уровня. Для начала киньте Скара через себя четыре раза. После этого Скар прекратит всякое сопротивление и вам останется только скинуть его в пропасть. Когда Скар находится спиной к пропасти неподалеку от ее края, перепрыгните через него и нанесите ему увесистый удар по заднице. Скар развернется и тогда сделайте последний бросок через себя. Теперь вам останется только посмотреть, как Симба, уже будучи Королем, стоит на вершине Скалы Гордости и издает гордый царственный рык. Можете себя поздравить – вы наконец стали Царем Зверей.





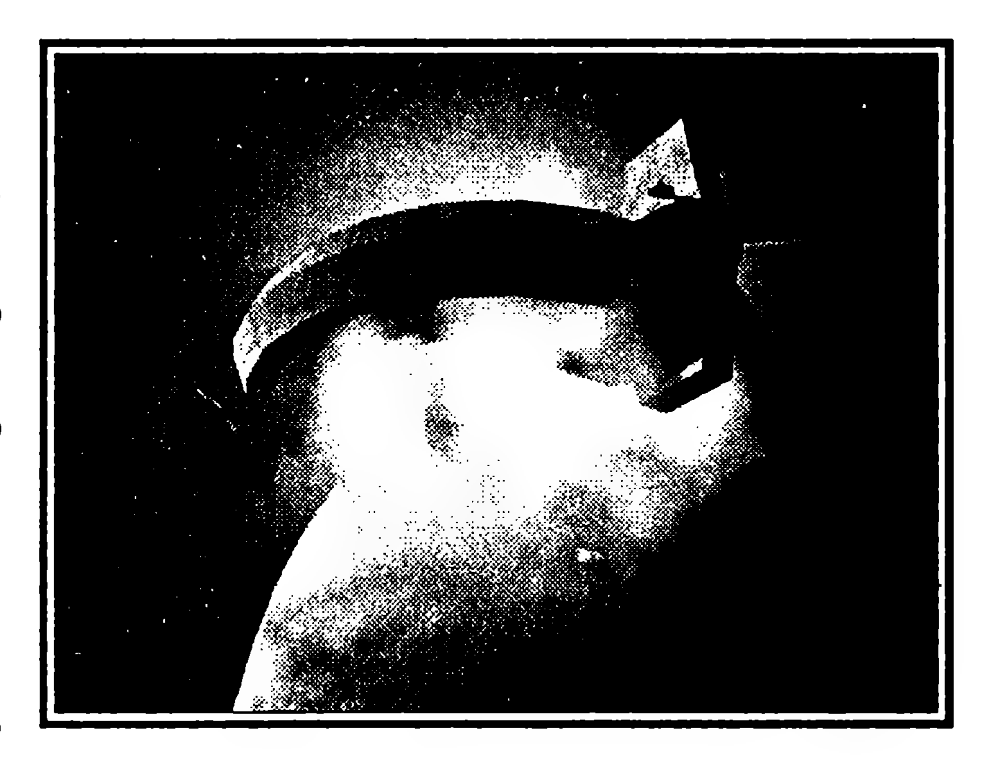
MEGA-LO-MANIA

МЕГА-ЛО-МАНИЯ

Virgin • Количество игроков 1 • Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

Захватывающая стратегическая игра. Далекое будущее, XXI век... Вся Солнечная система уже давно поделена. Каждой ее частью правят могущественные народы под началом бессмертных Богов. Это и СКАРЛЕТТ, полубогиня, агрессивная и властная правительница, ведущая свой народ к завоеваниям; и ЦЕЗАРЬ, главарь мафиозного клана, контролирующего всю Землю и прилежащие к ней миры; и ОБЕРОН, всевластный монарх, желающий власти надо всей Галактикой с жестоким и грубым нравом; и великий ВЕТЕРАН, видящий смертельную опасность во всех остальных правителях. Эти четыре бога воевали между собой многие годы, никто не мог победить, казалось, что противостоянию не будет конца...

Предыстория



И вот однажды **ВЕТЕРАН**, производя раскопки на далеком **ПЛУТОНЕ**, обнаружил стеклянный шар, излучающий из себя огромной силы магнитное поле, который невозможно разбить. Узнав о находке, **ВЕТЕРАН** отправил своих лучших ученых, чтобы определить, что же именно представляет из себя странный предмет. И вскоре докопался до истины – шар был ключом в забытую, невидимую планету Солнечной системы. **ВЕТЕРАН** поспешил закрепить новый опасный объект и открыть вход в новый секрет. **ОБЕРОН**, **СКАРЛЕТТ** и **ЦЕЗАРЬ** решили завоевать новую планету, сулившую огромную прибыль, и править ею единолично. Корабли с богами спешно отправились на вновь открытую планету...

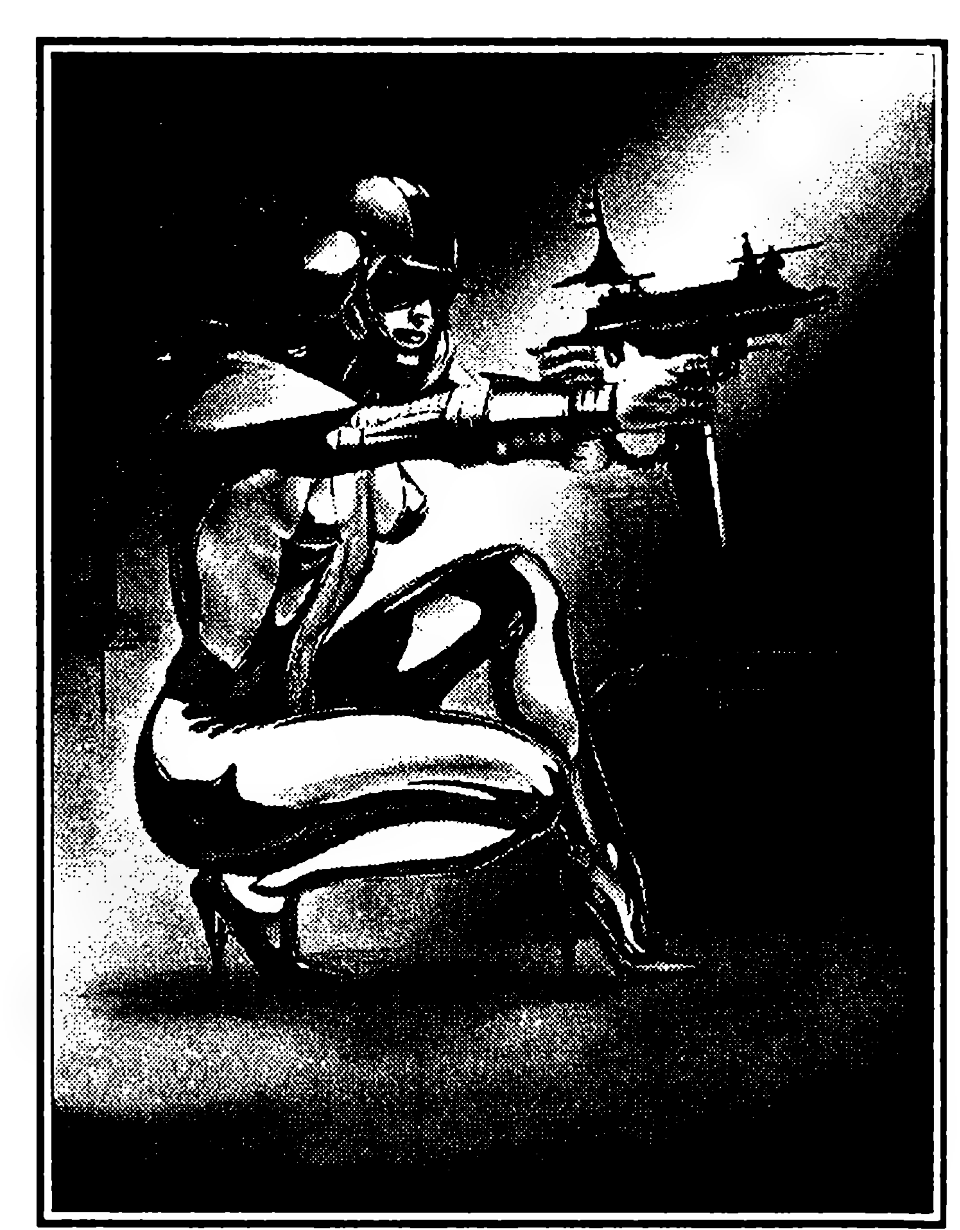
Цель игры

Необходимо пройти 27 карт девяти сложных уровней, завоевав таким образом все 27островов этого мира. Миссии достаточно сложны для прохождения новичкам и представляют не столько сложность, сколько интерес и азарт для профессионала. Против вас будут три вражеских бога, тогда как вы выбираете одного из претендентов на новую планету – **СКАРЛЕТТ**, **ЦЕЗАРЯ**, **ВЕТЕРАНА** или **ОБЕРОНА**. Каждый из противников имеет свой собственный потенциал, свои любимые стратегические ходы, свое отношение к совместным действиям.

Боги

1.Скарлетт

Самый опасный противник на картах, в ходе которых нужно перелетать с острова на остров, или сражаться, обмениваясь ракетными ударами. Очень любит сначала



отстроиться на 50%, а затем скопить побольше войска и 50-60 единицами техники уничтожить всю вашу базу.

Хитрый и опасный противник, способный на самые каверзные поступки. Не заключает союзов ни при каких обстоятельствах.

2. Оберон

Второй по сложности противник. Очень любит быстро отстраиваться, вместе с тем производя маленькое количество техники, и к тому же страдает обычным для компьютера вирусом – сперва завоевать все территории, свободные от врага, а потом уже отстраиваться. К тому моменту, как он сможет вести какие-то военные действия, у вас уже будет армия.

Предсказуем, но вместе с тем очень хитрый и подлый противник, способен на любой бесчестный ход. Может предать в любой момент, сам не любит заключать союзы, когда у него дела в порядке. Но когда его блокироют или уничтожают, будет обращаться за помощью раз по двадцать в час.

3. Цезарь

Очень слабый противник, который к тому же пользуется очевидной нелюбовью остальных врагов, старающихся его быстро уничтожить. Однако любит массированные атаки и свято относится к уже завоеванным территориям.

Тупой до невозможности, но цепкий, как бульдог. Легко уничтожается 40-50 пушками.

Как ни странно, чтит союзнические отношения и редко предает вас, к тому же легко идет на предложение союза.

4. Ветеран

Любит контратаки. Атакует мощно и серьезно – 70-80 единиц техники и огромное количество живой силы. Слабо атакует самолетами – посылает по 3-4 самолета. Если наступаете вы – мгновенно собирает все войско (а оно, поверьте, немалое) и половину тратит на отражение атаки, другую половину – на захват какого-либо вашего сектора. Честный и легко предугадываемый противник. Умен и силен, достойный враг для достойных завоевателей (вас). Свято относится к союзу. Если уж соглашается на него, никогда не предаст, даже если ему угрожает уничтожение.

Карты в MEGA-LO-MANIA

Это не однотипные уровни Populous-2 или уровни с одной и той же стратегией прохождения (Dune 2). Карты построены таким образом, что одинаковыми тактичес-

кими ходами их не пройдешь, – удивительное свойство для стратегии на SEGA: разнообразие эпох, минералов, а также оружия и различных изобретений.

Оружие	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Эпоха
First Shield	2 stones	3 lumbers	1,5 lumbers	1,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
	1 tree	2,5 moonlight	2,5 planet		
Second shield	1 stone	3 lumbers	2 stones	3 lumbers	1 эпоха, 2, 3
	2 trees	1 valium			
Third shield	0,5 stones	3 moonlight	3 lumbers	3 blows	1 эпоха, 2, 3
	2,5 trees				
Stick weapon	1,5 trees	1,5 lumbers	0,5 blow	0,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
	1 stone	1 stone			
Spear	0,5 stones	1,5 lumbers	1,5 moonlight	1,5 planetarium	1 эпоха, 2, 3
	1 tree				
Bow and arrow	1 stone	0,5 stones	0,5 lumbers	1,5 lumbers	1 эпоха, 2, 3
	1 tree	0,5 blows	1,5 blows	1 moonlight	
	0,5 valium	1,5 moonlight			
Rock weapon	1,5 stones	1,5 lumbers	1,5 planetarium	0,5 valium	1 эпоха
	1 lumber				
Catapult	1 stone	1 lumber	1 tree	1 planetarium	1эпоха, 2
Pike	1,5 trees	1 moonlight	1,5 planetarium	0,5 moonlight	1 эпоха, 2, 3
	0,5 bethlium	1,5 planetarium	1 planetarium		
Cauldrow of	1 stone	3 bethlium	2 blows	3 bethlium	1 эпоха, 2, 3, 4
Oil	2 solarium				
Long bow	1 tree	1,5 moonlight	1 moonlight	1,5 bethlium	1 эпоха, 2, 3, 4
	1,5 herbirite	0,5 bethlium	1 bethlium	1,5 yeriorium	
Fourth shield	0,2 blows	1,5 lumbers	2 planetarium	1,5 stones	2 эпоха, 3, 4, 5, 6
	0,5 planetarium	1,5 bethlium	2 aquaruin	1,5 lumbers	7 эпоха, 8, 9
	0,5 yeriorium	1 aquaruin	2 valium		
Giant catapult	3,5 moonlight	1,5 stones	1 bethlium	1 lumber	2 эпоха, 3, 4, 5, 6
	1 bethlium	3 moonlight	3,5 yeriorium	3 trees	
	1 bethlium	1 herbirite			
Cross bow	1 lumber	1,5 bethlium	1,5 lumber	1 stone	эпоха 2, 3, 4
	1,5 moonlight	1,5 valium	1 bethlium	1, 5 arulodite	
	1,5 bethlium	1,5 aquaruin			
Cannon	1 lumber	6 bethlium	5 bethlium	5 bethlium	эпоха 2, 3, 4,
	5 bethlium	1 stone	1moron		эпоха 5, 6, 7, 8
Musket	1,5 moonlight	1 tree	1 stone	4 valium	эпоха 4, 5, 6, 7

Оружие	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Стоимость	Эпоха
Bazooka	2 yeriorium	1 paladium	1 tree	3 aquaruin	эпоха 4, 5, 6, 7. 8, 9
Biplane	0,5 onion	5,5 aruilodite	1,5 bethlium	5,5 planetarium	эпоха 4, 5, 6, 7. 8
	4 moron 1,5 marmait	0,5 onion	4,5 onion	0,5 onion	
Jet	1,5 paladium	0,5 trees	5,5 onion	1,5 arulodite	эпоха 5, 6, 7, 8
	0,5 marmait	5,5 onion			
Machine Gun	1,5 trees	1,5 yriorium			эпоха 5, 6, 7, 8, 9
	2 onion	1 valium	1 onion		
Nuke Defence	2,5 stones	0,5 stones	2 alien		эпоха 5, 6, 7, 8. 9
	3 marmate	2 paladium	3,5 marmate	3 marmate	
Nuke	0,5 solarium	2,5 paladium	2,5 paladium		эпоха 6, 7, 8. 9
	2 aquruin	3 marmate	3 marmate	3 marmate	
Soi Laser	3,5 lumber 1,5 moron	5 moron 1,5 moron	3,5 marmate		эпоха 8, 9
Spaceship	5 lumber 2,5 moron 0,5 marmate	5 alien 2,5 moron 0,5 marmate			9 эпоха

Стоимость различных изобретений постоянно меняет свои второстепенные составные части оставляя неизменным главный минерал, практически в любых случаях Так, для изобретения **CANNON** обязательно нужен **BETHLIUM**, а для изобретения **BOW** and **ARROW** – любой из видов древесины – **TREES** или **LAMBER**. Также могут изменяться и главные составляющие, неизменным всегда остается количество минералов – сумма собираемых веществ должна быть не более того или иного числа, например, 6 или 7 (см. таблицу). Минералов в **MEGA-LO-MANIA** 20 видов, причем на каждом из уровней доступны лишь определенные виды.



SOLARIUM MARMITE LAMBER
HERBIRUT VALIUM TREES
BETHLIUM AQUARUIN STONES
MOONLIGHT ARULODITE BLOWS
PARASITE MORON ALEN
PALADIUM YERIORIUM ZINKUS
ONION PLANETARIUM

Игра MEGA-LO-MANIA – эта самая сложная стратегическая игра на SEGA благодаря синтезу двух популярных стратегий – **Z**: и **Age of empires**. От **Z** здесь взяли стратегию по секторам, когда карта разбита на сектора (участки), на каждом из которых возможны максимум 4 постройки нескольких видов, и на определенном секторе имеется определенный свой, не изменяющийся, состав ископаемых, причем не переносящихся в другие сектора (то есть, если в одном секторе можно изобрести, например, автомат, а в другом – нельзя): от **Age of empires**- 9500 лет до нашей эры, до 2001 года нашей эры. Также постепенное добавление **UPGRAD**'ов и новых зданий по ходу совершенствования века. В MEGA-LO-MANIA собрано все лучшее из таких хитов как **Dune 2**, **Populous 2**, **Gemfire**. Одним словом, **MEGA-LO-MANIA** – лучшая стратегия с понятным управлением и хорошим сюжетом. Графика игры – на высшем уровне: солдатики тщательно вырисованы, вплоть до мелочей, дома – просто загляденье (очень похожи на здания в **Warcraft** 1). Много памяти ушло на звуки. Все персонажи разговаривают, всего 5 голосов и 45 реплик. Мелодий только 3, но они не надоедают. Очень большое разнообразие карт делает игру особенной. Вот их список:

1 эпоха	2 эпоха	3 эпоха	4 эпоха	5 эпоха
Alona	Dracula	Gazza	Junta	Mascara
Bazooka	Etcetra	Hernia	Karma	Nausea
Cilla	Formica	Ibiza	Lada	Ocarina

6 эпоха	7 эпоха	8 эпоха	9 эпоха
Pyjama	Sinatra	Xtra	Yoga
Quota	Tapioca	Vespa	Zappa
Rumbaba	Utopia	Wonka	Qhm

Управление

Управление в игре понятное, но объемное, очень много разных функций.

1. Защита сектора

При попадании на эту кнопку высвечивается меню:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 – виды оружия, которые можно использовать только для защиты (значок D). Если под картинкой высвечивается «(?)», значит, этот вид защиты зданий в данный момент недоступен. Если значок (OK) – значит, можно делать некоторое количество защитников с этим оружием (пока не загорится знак «(?)»; если какая-либо цифра – значит у вас есть некоторое количество людей с этим видом оборонительного оружия.

9 – выход из меню;

10 – вход в меню.

После выбора оборонительного оружия курсор превращается в изображение «лучник в бойнице». Если щелкнуть им по месту на башне какого-либо здания, человек с этим оружием перекочует туда.

2. Формирование атаки

1 – вход в меню; **2, 3, 4, 5, 6, 7** – возможные виды атакующих войск, доступные в данный момент. Выделив определенный вид войск, убрать или прибавить количество воинов этого вида в общую армию.

8 – датчик, показывающий, сколько всего воинов у вас в атакующих силах (не более 250 человек).

3. Постройка Mine (рудника)

Посылайте, сколько нужно людей, на постройку рудника. Построив его у вас появляются новые ископаемые для строительства.

4. Добыча бесплатных минералов

Бесплатные минералы добываются свободными людьми оставшимися у вас. Жаль только, быстро заканчиваются.

5, 6, 7, 8 – добыча минералов.

2, 5, 8, 11 – виды минералов, встречающихся в этом секторе.

3, 6, 9, 12 – датчики количества людей, добывавших определенный минерал Когда минерал собран весь (его не бывает больше 200), значок (=) исчезает, а люди автоматически сбрасываются в свободные.

4, 7, 10, 13 – исходное и окончательное количество минерала (на данный момент).

9. Постройка Factory (фабрики)

Отправив людей на постройку этого здания, вы можете строить технику от обычных **Cross Bow до Nuck.**

10. Изобретения

Самая важная иконка, поскольку вам постоянно придется что-либо изобретать Здесь есть все виды изобретений, доступных для вашего сектора.

11. Расценки изобретений

Можно просмотреть стоимость любого изобретенного предмета по минералам или переплавить предмет так, чтобы у него были другие составные части. В этом случае оружие можно заново изобрести, но его можно и потерять совсем.

12. Просмотр энергии зданий или восполнение ее

Здесь имеются датчики энергии каждого здания, имеющегося у вас, по которым можно ориентироваться в бою.

13. Количество свободных людей

Постоянно изменяется. Чем больше людей, тем быстрее. Максимум здание пополняет до 500 людей, но вернуть туда можно до 999.



Стратегия прохождения

Миссия 1. ALONA

Звание: PRINCESS
Число противников – 1

Это тренировочная миссия, цель которой – научить вас принципам управления. Здесь можно ограничиваться простейшей стратегией.

В начале уровня берите 20 человек (см. главу «Управление»). Селитесь в любой сектор, лучше первый, но можно и второй. Ставьте скорость игры на Maximum (бегущий человек) и собирайте людей. Когда у вас окажется 25 или больше человек, изобретайте **STICK WEAPON** и сажайте людей в бойницы. Затем, немного подождав, пока люди снова поднакопятся, изобретайте **ROCK WEAPON**. Вооружайте всех своих людей метательными камнями – и вперед, на базу противника! Всякое сопротивление будет подавлено, а уровень пройден.

Миссия 2. BAZOOKA

Звание: QUEEN
Число противников – 1

Миссия на развитие. Здесь простейшими изобретениями ограничиваться уже нельзя, придется продвигаться в развитии. Расположившись, лучше всего в секторе 1, отправьте 20 человек (экономия прежде всего) на изобретение **SPEAR** (дротик). Изобретя дротики, сажайте людей на вышки. У вас повысится уровень технологии, и вы перейдете в 3000 год до н.э. Изобретайте, используя всех своих людей, **CATAPULT** (катапульты).

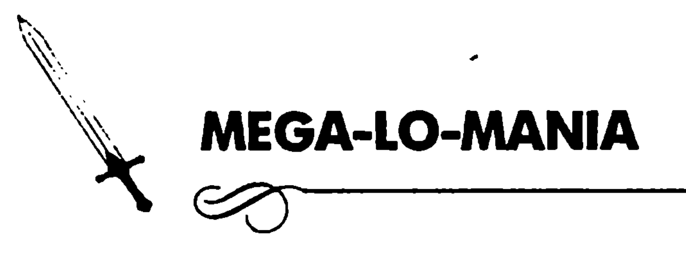
Уровень скорости, разумеется, Maximum. Если будут атаки, то безоружными людьми; вооружайте своих людей катапультами и обороняйтесь. Как только прибавится 30 человек, берите всю армию и уничтожайте противника. Причем, у него уже могут быть несколько баз на всех секторах – одной армией уничтожайте все три, не останавливаясь нигде. Победа вам обеспечена.

Миссия 3. CILLA

Звание: CROWN PRINCESS
Число противников – 2

Здесь миссия – на быстроту действий. В начале берите сектор 5, 20 человек и Maximum скорости. Изобретайте пятнадцатью людьми дротики. Когда они это сделают, изобретите **CATAPULT**. У вас наберется достаточное количество людей, но не торопитесь отстраиваться на новых территориях. Лучше начните собирать **BEHTIUM** всеми людьми. Соберите примерно 12-15 единиц минерала и изобретайте всякого рода **SHIELD**, так как атаки многочисленного противника неминуемы. Теперь у вас 900 год нашей эры. Изобретите двадцатью пятью людьми **LONG BOW** (длинные луки) и **PIKE** (пики). Стройте уже доступный вам **MINE** (рудник), но минералы не собирайте, вооружайте всех. Кого можно – луками, остальных – пиками, ставьте людей с дротиками на стены. Поднакопив примерно 50 человек, идите всей толпой в атаку на вражеские сектора. Победа!





Миссия 4. DRACULA

Звание: MESSIAN
Число противников – 2

Эта миссия относится уже ко второй эпохе, где вы начинаете со зданием 3000 года до н.э.. Стартуйте в секторе 3, с Maximum скоростью, с двадцатью людьми. Сразу изобретайте, не мешкая: **SPEAR** (дротики), **THIRD SHIELD** (третий щит), **FOURTH SHIELD** (четвертый щит), **CATAPULT**, **PIKE**. У вас будут уже каменные здания, где вы построите **MINE** (рудник). Изобретайте **LONG BOW**, Теперь посылайте всех людей, кроме пятерых, на добычу минералов (всего их три), так, чтобы каждого минерала было по пять единиц. Ставьте людей с дротиками на стены домов, а 40-50 людьми с пиками и луками уничтожайте все базы врага. Если враг напал на вас, скорость игры сделайте на Maximum.

Миссия 5. ETCETRA

Звание: PRIME MINISTER
Число противников – 2

Миссия – полный повтор предыдущей, только здесь вам придется не ограничиваться дротиками. Стройте дротики с самого начала пятнадцатью людьми, затем добывайте 10 единиц минерала (**MOONLIGHT**). Изобретайте **BOW** (лук) и **ARROW** (стрела), но пока на стены не сажайте. Изобретайте пики, отразите парочку-другую атак компьютера. Отстраиваться на полях не нужно. Набрав армию в 60 человек, сажайте лучников на стены и атакуйте всех врагов. Если в вашей армии осталось меньше 15 человек, возвращайтесь и пополните ее еще людьми с пиками. Никаких проблем миссия вызвать не должна. Оставаться надо в секторе. 1.

Миссия 6. FORMICA

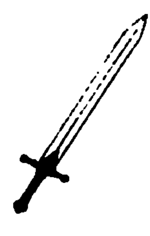
Звание: MINISTER
Число противников – 2

Начинайте на секторе 3. Простым оружием противника здесь не уничтожить, поэтому серьезно вооружайтесь. Самый злой на этой миссии – **ОБЕРОН**. Заключите с ним союз (**ALLIANCE**). Производите побольше пик, лук и стрел, но этим оружием вывести противника с одного раза сложно. Доведите ваше здание до 900 года н.э., постройте рудник и копите минералы до тех пор, пока в меню разработок не появятся **GIANT CATAPULT** (гигантская катапульта).

На каждую из гигантских катапульт нужно по два человека. Гигантские катапульты нужно заказывать поштучно в третьем здании – в **FACTORY** (заводе). Теперь поставьте примерно 20 человек на вышку, а потом введите количество заказываемых гигантских катапульт – от 1 до 30. Если вам нужно определенное количество, выбирайте цифру от 1 до 30, если бесконечное (пока не закончатся минералы) – ставьте количество товара на значок « ?». Сделав себе приблизительно 40 катапульт, уничтожайте всех врагов.

Миссия 7. GAZZA

Звание: SOVEREING
Число противников – 2



Очень легкая миссия. Основывайтесь с обычными параметрами в секторе 3, сразу заключите альянс с ближайшим соседом. Pike уже есть в разработках. Нужно только изобрести его, вооружить всех людей и идти на остальных войной, предварительно расторгнув альянс с соседом.

Миссия 8. HERNIA

Звание: MISTRESS

Число противников — 2

Миссия основывается на хорошей (для вас) привычке компьютера сначала оккупировать все свободные территории, а уже потом отстраиваться. Начинайте в секторе 9. Отстройтесь, производя PIKE. Если PIKE вам не по карману, замените его стоимость. Когда у вас наберется 60-80 человек с пиками, идите в атаку и побеждайте врага.

Миссия 9. IBIZA

Звание: DICTATOR

Число противников — 1

Миссия чрезвычайно легкая. Смысл ее — в освоении новых территорий. Начинайте в секторе 4 с обычными параметрами (скорость наивысшая, 30 человек в начале), но не стройте высоких технологий – это убьет вас, так как компьютер обоснуется на всех территориях и будет беспрестанно атаковать вас. Постройте людей с пиками и без построения защиты нападите на супостата. Соперник будет вас пытаться отвлечь атаками на ваше главное здание – не поддавайтесь, уничтожайте нападающих только лишь после того, как снесете у противника хотя бы одно здание. Пока он будет мобилизовать новуіо армию, отстраивать здания, делать заново (!) все UPGRADE, вы успеете наказать басурмана и снова атакуете. Помните – важно время. Тратьте все имеющиеся у вас под рукой средства и людей на одну широкомасштабную атаку. Захлебнулась — перезапускайте миссию.

Миссия 10. JUNTA

Звание: HIGH PRIESTESS

Число противников — 3

Миссия на острове JUNTA заключается в том, что главная сила — в пушках (CANNON). Итак, основывайтесь на поле 1 при обычных параметрах. Сразу производите добычу минералов (Onion). Как только появились пушки, начинайте строить рудник (MINE) и завод (FACTORY). Накопив на 30-40 пушек (обычно они стоят 1 onion и бог весть сколько бесплатного trees) и отправляйтесь уничтожать противника. Только не забывайте про оборону, иначе это вам дорого обойдется!

Миссия 11. KARMA

Звание: SULTANA

Число противников — 3

Быстрейшим способом эту сложную карту можно пройти таким образом: начинайте в секторе 6, изобретите пушки, пока их не станет примерно 20-25 штук, начните собирать второй минерал для пушек. Затем накопите людей примерно 70-80 человек, снаряжайте пушки и уничтожайте врага по направлению часовой стрелки, по возрас-



танию порядковых номеров сектора. Еще полезно перед атакой заключить альянс с наиболее слабой стороной.

Миссия 12. LADA

Звание: POPE
Число противников – 2

Миссия основана на том же принципе, что и прошлая, с единственной добавлением. Выбрать в качестве стартовой площадки нужно сектор 2. Сразу собирайте **BETHLIUM**. Здесь пушки стоят 6 единиц минерала, всего же его на карте 125. Насобирав максимум пушек и людей и заключив и расторгнув перед атакой альянс, атакуйте. Единственное – нельзя проиграть ни одной пушки. Недостаток каких-то 5-10 пушек может обернуться для вас поголовным поражением. Берите на миссию 30-40 человек.

Миссия 13. MASCARA

Звание: PROPHET
Число противников – 3

В этой миссии обычная стратегия не проходит, по крайней мере, сразу. Начинать нужно в секторе 12. Наизобретав пушек и катапульт, завоевывайте сектора 9, 13 и 14. Оставляете свою армию в одном из секторов, а в остальном делаете технику и присоединяете ее к основной армии. Когда она достигнет 100-120 единиц, уничтожайте всех остальных врагов.

Миссия 14. NAUSEA

Звание: POTENATE
Число противников: 3

Одна из самых «навороченных» миссий в игре. С самого начала при обычных параметрах стартуйте с сектора 3. Понаделав пушек до отказа (примерно 30-35), уничтожайте всех врагов на вашем острове. Армию в строения не убирайте – враг на противоположном острове будет бомбить вас с самолетов. Уничтожить врага на острове можно только **JET** или **BIPLANE**. Так как **JET** мощнее, пользуйтесь им. В секторах 2, 4 и 5 есть возможность производить самолеты. Постройте по максимуму **JET**, причем сектор, где они хранятся, поставьте охранять действующую пушечную армию, на остальные четыре сектора поставьте людей с базуками. Сделав самолеты (40-75), нападайте на менее развитый крайний сектор 8. Мгновенно заняв его, вас атакуют все защитные силы этого острова сразу: **JET**, **BIPLANE**, пушки и гигантские катапульты Если вы нападете на эту армию, на их базе, окрыленные первым успехом, то пиши-пропало. Вкупе с базутчиками вас уничтожат в 10 секунд. Без охраны же враги вполовину слабее. Уничтожьте охрану, летите на их базы – они, практически, беззащитны.

Миссия 15. OCARINA

Звание: MONARCH
Число противников – 1

Самая простая миссия в игре, поскольку здесь, какую бы территорию в начале вы не заняли, атаковать вас не будут, пока вы не поставите защитников или не выпустите армию в поле. Не торопитесь, сделайте все **UPGRADE**'ы и изобретите все, что только можно, создайте могучую армию на все ресурсы и уничтожьте врага.

Миссия 16. PYJAMA

Звание: MAGNATE

Число противников – 3

Миссии данного типа очень просты и требуют лишь быстроты действий, решительности и расчетливости. Вам нужно начать в секторе 6. Тут вам откроется одна милая ракета – NUKE. Сносит весь сектор, куда попадет, и он «вырубается» из игры. Накопите столько NUKE, сколько клеток на карте, атакуйте.

Миссия 17. QUOTA

Звание: LADY

Число противников – 3

Миссия основывается на всепоражающей силе пушек. Альянсов в этой миссии не заключайте – хлопот с ними не оберешься. Начинайте в секторе 7, постройте, по меньшей мере, 25 пушек и уничтожайте врагов по очереди.

Миссия 18 RUMBABA

Звание: MOGUL

Число противников – 2

Очень простая миссия, полностью аналогичная шестнадцатой. Копите минералы на 4 ракеты NUKE и уничтожайте всю карту. Просто и ясно.

Миссия 19. SINATRA

Звание: BIG CHEESE

Число противников – 3

Миссия полностью аналогичная миссиям 16 и 18. Ничего нового прибавить нельзя. Начинайте в секторе 15.

Миссия 20. TAPIOCA

Число противников – 2

Сложная и интересная миссия, основанная на том же принципе, что и 14-я. Занимайте сначала сектор 2.

Если по соседству (то есть в секторе 1) есть враг, немедленно уничтожьте его любым способом (кстати, способ у вас только один – JET), так как вам нужны будут здешние ресурсы. Развитие базы идет, как обычно, за исключением того, что минералы собирать нужно всем один, а не по несколько человек на каждый. Добившись эскадрильи в 40-50 JET'ов, атакуйте секторы (по порядку) 3 и 4. Обоснуйтесь в них – у вас там будет аэропорт. Завоюйте сектор 6. Оттуда, по 250 человек посылайте в сектор 7 (люди у вас бесконечные), пока у противника не закончится техника. Тогда JET'ами разнесите сектор и завоевывайте его. Так же поступайте и с остальными опорными пунктами врага.

Миссия 21. UTOPIA

Звание: DUCHESS

Число противников – 2



Очень легкая миссия. Занимайте 4-й сектор, изобретайте 3 ракеты и уничтожайте противника. Проходится в 5 минут.

Миссия 22. VESPA

Число противников – 3

Подобные миссии – с островами в один сектор – носят следующий характер: кто первый сделает ракеты, тот и уничтожит остальных. В качестве профилактики можно использовать и SOI LASER, но это непрактично, т.к. противник атакует SPACESHIP'ами (космическими кораблями). Короче, немного везения тут не помешает. Бывает, что компьютер сам дарит вам победу таким образом: противники одновременно стреляют друг в друга ракетами, а вы остаетесь. И проходить такие карты нужно на минимальной скорости.

Миссия 23. WONKA

Число противников – 3

Прохождение то же, что и в миссии 22. Оставайтесь в секторе 4.

Миссия 24. XTRA

Число противников – 3

Оставайтесь в секторе 8. Далее см. описание миссии 22.

Миссия 25. YOGA

Число противников – 3

Безразлично, в каком секторе отстраиваться. Далее см. описание миссии 22.

Миссия 26. ZAPPA

Число противников – 3

См. описание миссии 22

Миссия 27. QHM

Число противников – 2

См. описание миссии 22

Альянс

Между главной картой и мелкомасштабной картой есть датчик скорости – бегущий человек, а под ним 4 щита (максимум). Во всех случаях, кроме тех, когда вы сражаетесь с одним противником, можно попробовать заключить альянс, выбрав курсором определенный щит. Противник может отказаться, а может согласиться. В этом случае цвета ваших щитов принимают измененный вид. Иногда противник предлагает вам альянс, можно ответить «нет» (тогда он отстанет) или «да», тогда вы пока состоите в альянсе, не можете строить здания на тех землях, где уже обосновался компьютер.

Также вы не можете атаковать друг друга. Сектора считаются вашими, и можно безопаски посылать людей на территории друг друга. В любой момент можно прервать альянс, направив курсор в самый нижний щит.

Кнопочное управление

Кнопка А – быстрое перемещение курсора по экрану с четырьмя точками остановок на различных функциональных частях экрана

Кнопка В – главная кнопка: выбор функции, прибавление людей в группу. Одобрение какого-либо действия

Кнопка С – то же самое, только при формировании группы людей принимает обратное значение.

Советы

1. Рекомендуется вести игру при средней скорости.
2. При нападении на врага при превосходстве ваших сил ставьте скорость на максимум.
3. Никогда ничего не изменяйте в Options,

Опции

1. Auto Slow on	4. SFX on
2. Speech on	5. Music on
3. Help on	6. Load/Save

1 – режим автоматического снижения скорости при атаке на вас противника.

2 – включить разговоры.

3 – включить совершенно бесполезные таблицы помощи, заслоняющие весь экран и объясняющие названия артефактов.

4 – убрать/включить звуковые эффекты.

5 – включить/убрать музыку.

6 – ввести код на уровень/просмотреть код на текущий уровень.

Коды уровней

2 – YABDQCYIWMZ
3 – WFBDUCYXXSL
4 – UKBDIYFXXSH
5 – SPBDCDYYXSN
6 – QUBDUYFJTAV
7 – OZBDUYFJTAV
8 – MECDMAMJTAR
9 – EKFDECSMWMV

Совет

На все 3 подуровня каждого уровня можно брать не все 100 людей, оставляя тем самым определенное количество людей на следующий уровень игры.

MR. NUTS

МИСТЕР ОРЕШЕК

Ocean ● Количество игроков 1 ● Action
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Это несложная, но милая, очень красочная и азартная игра с прекрасной графикой и великолепным музыкальным сопровождением. Главного героя — симпатичного бельчонка по прозвищу Орешек — ждут увлекательные и рискованные приключения. Как всегда, идет борьба добра со злом в лице тирана, стремящегося овладеть миром. Всего игра включает 26 уровней.

Управление

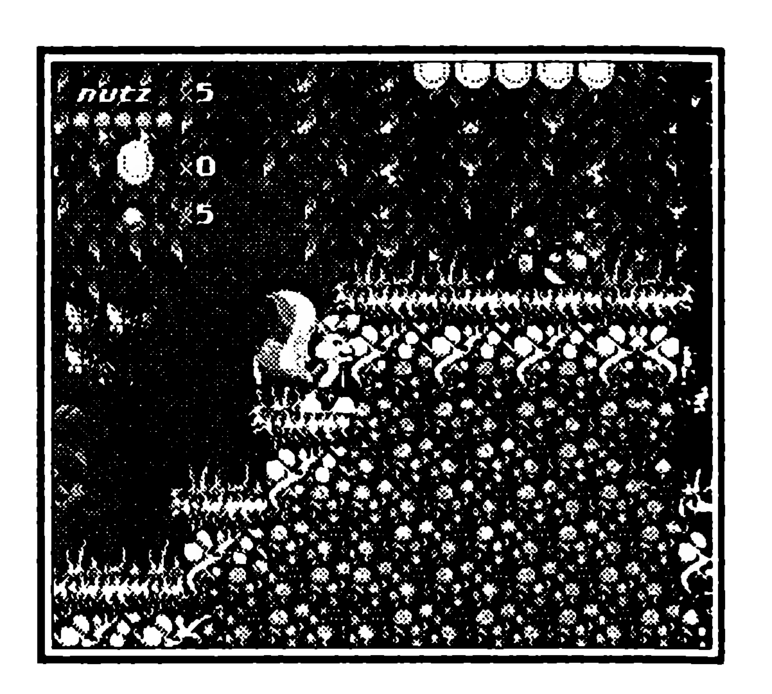
➔, ← – идти вправо, влево;
↑ – войти;
↓ – присесть.

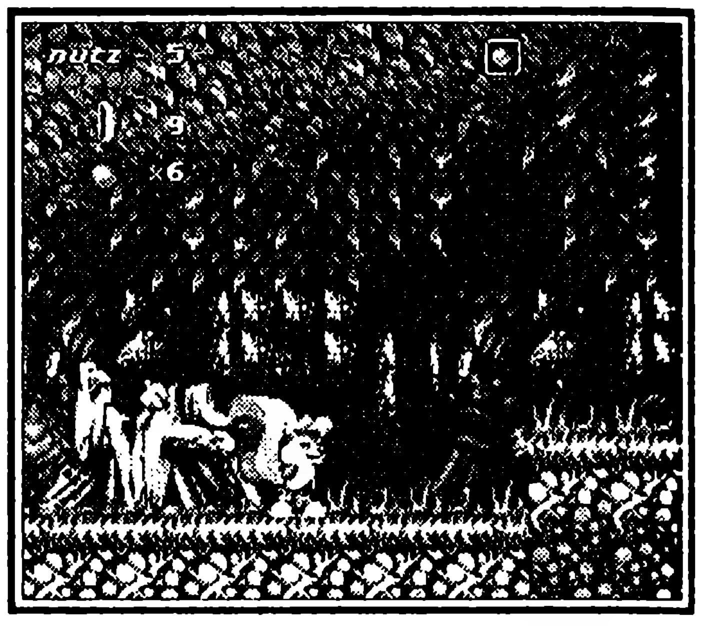
Активные кнопки: 1 – использовать оружие; 2 – прыжок; 3 – стрелять.

Совет – уничтожайте всех противников, потому что за это даются дополнительные жизни, и постарайтесь не возвращаться по пройденному пути – некоторые враги имеют подлость появляться снова. Записывайтесь! Не забывайте об этом, потому что игра довольно непростая, несмотря на мультяшные приколы.

Прохождение

Уровень 1





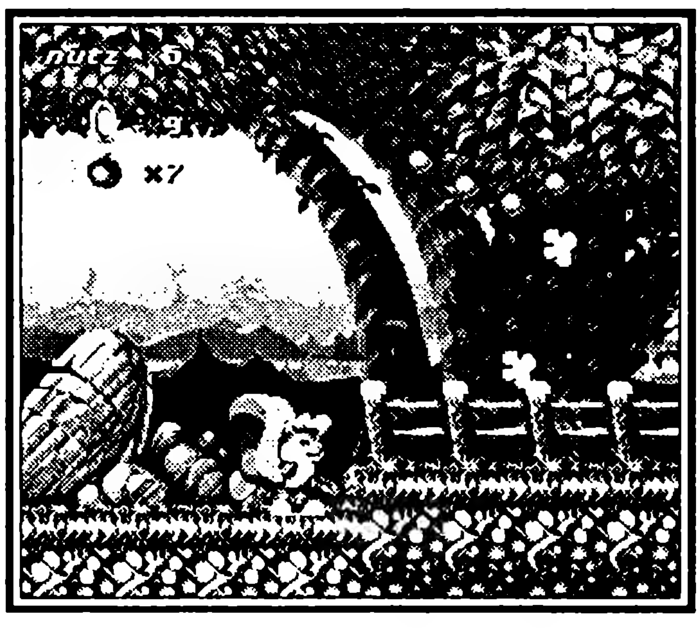
Идите направо. Вам встретится помидор. Его можно просто растоптать, подпрыгнув и приземлившись на него. А можно присесть (↓) и нажать кнопку действие, тогда бельчонок смахнет помидор хвостом. Можно также выстрелить в помидор орехом, если он есть. Потому как орехов вообще мало, лучше помидоры топтать. Идите дальше направо и давите еще один помидор. Дальше вы увидите гусеницу. Прыгайте на нее, а потом на ней подпрыгивайте выше – тогда удастся сорвать орех. Гусеницу можно растоптать, только если как следует попрыгать на ней (4 раза). Идите направо. В яме будет гусеница, за ней – помидор. Сверху – орех. Идите по лестнице направо и запрыгивайте на площадку, когда гусеница уползет направо. Вставайте на середину площадки и подпрыгивайте. Гусеница заползет под вас, и надо подпрыгнуть на ней, чтобы взять самую верхнюю монету. Спрыгивайте направо и давите три помидора. На площадке справа будут еще три помидора, но не торопитесь туда. Выждите, пока они не отойдут направо. Передавив их, идите дальше и приготовьтесь ко встрече со шмелем. Его надо бить оре-

хом в прыжке. Можно, конечно, умудриться затоптать его, но это отнимает много времени. Помните, что выстрел орехом убивает шмеля даже на самом близком расстоянии, и тот не успевает причинить вам вред. Идите дальше направо. Там будет такая же площадка с тремя помидорами, над которыми кружит шмель. Сначала разберитесь со шмелем, потом дождитесь, пока помидоры отойдут направо. Запрыгивайте. Прыгайте на месте, чтобы помидор зашел под вас, и прыгайте на нем. Сверху есть дополнительное здоровье. Идите направо и давите еще три помидора. Стреляйте в шмеля и, пробежав мимо пня, вы выйдете на следующий уровень.

Уровень 2

Идите направо, но осторожно. Из земли появится злой кусачий цветок. Прыгайте повыше и топчите его. Сверху есть три ореха – не забудьте их собрать. Справа, на площадке, ползает еж. Его лучше застрелить орехом. Хотя можно и смахнуть хвостом. Дальше, справа, есть две площадки, одна над другой. Три цветка не дают пройти. Запрыгивайте на самый край нижней площадки и потом прыгайте на цветок. Затем прыгайте на верхнюю площадку и прыгайте на второй цветок, а с него повыше вверх и правее. В листве дерева есть много орехов. Идите направо. На невысокой площадке ползают два ежа. Запрыгивайте и смахните их хвостом. Учитывайте, что первым взмахом хвоста вы сбиваете с ежей иголки, и только второй добивает их. Идите дальше и давите помидор на лестнице, ведущей к мосту. Переправляйтесь и спрыгивайте. Давите сразу семь помидоров и стреляйте орехом в шмеля. Как только вы запрыгнете на площадку с двумя помидорами, появится еще один шмель. Сверху – орехи, но чтобы собрать их все, надо прыгать вверх с помидора. Идите направо и, давя помидоры, преодолевайте две горки. Вы окажетесь перед пирамидой площадок, по которым ползают ежи, а внизу – помидоры. Передавите помидоры. Потом, подпрыгивая у края площадок, перестреляйте орехами ежей и поднимайтесь на самый верх – там здоровье. Идите направо и смахивайте хвостом двух ежей. Дальше – еще один еж, а за ним появится цветок. Перепрыгивайте его, чтобы попасть на площадку. С нее вниз, туда, где еж. Смахивайте его хвостом и, собрав все монеты, разбирайтесь со следующим ежом справа. Наверх, туда, где расположились цветы, идти не надо. Идите направо и сбивайте орехами ежа с узкой площадки. За ней будет цветок. Перепрыгивайте его, смахивайте хвостом ежа и осторожно идите направо – там появится цветок. Перепрыгивайте его и выйдите с этого уровня.

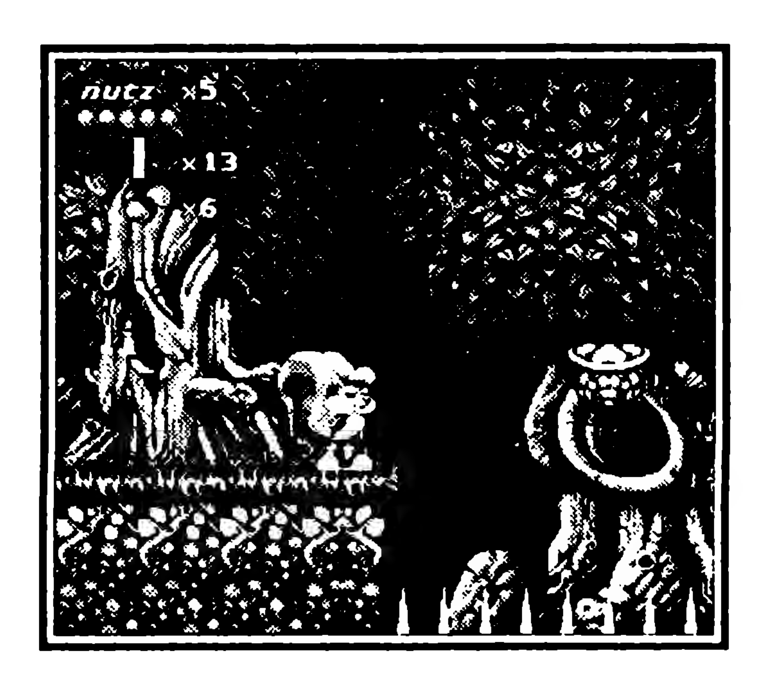




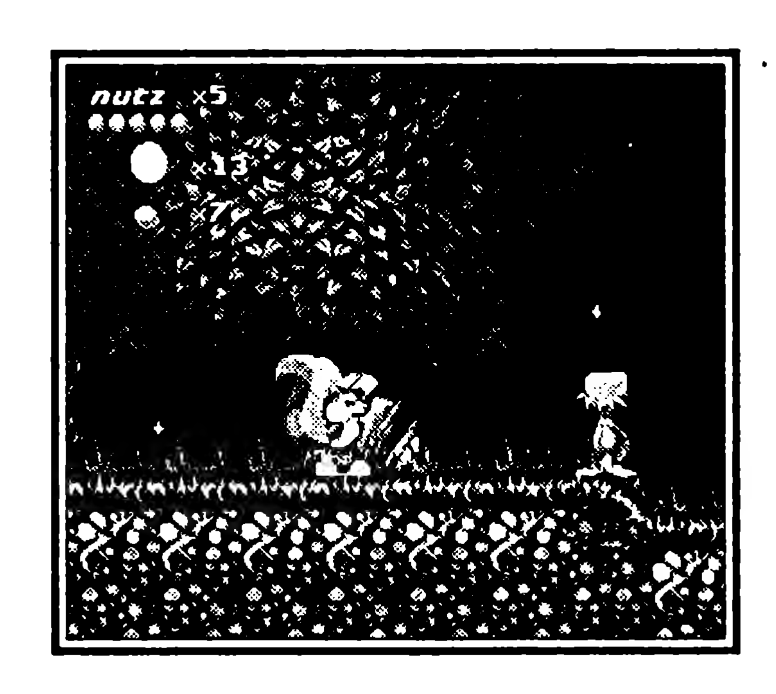


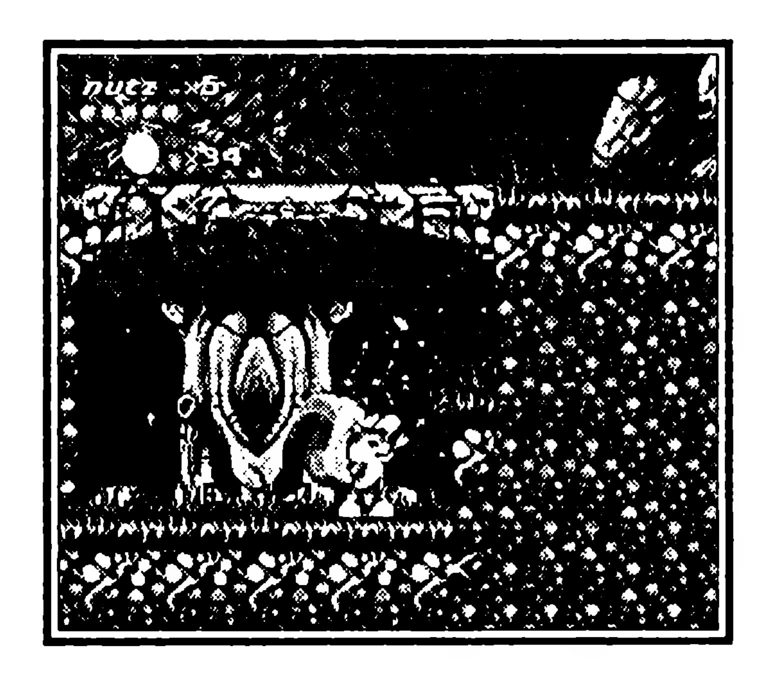


Уровень 3



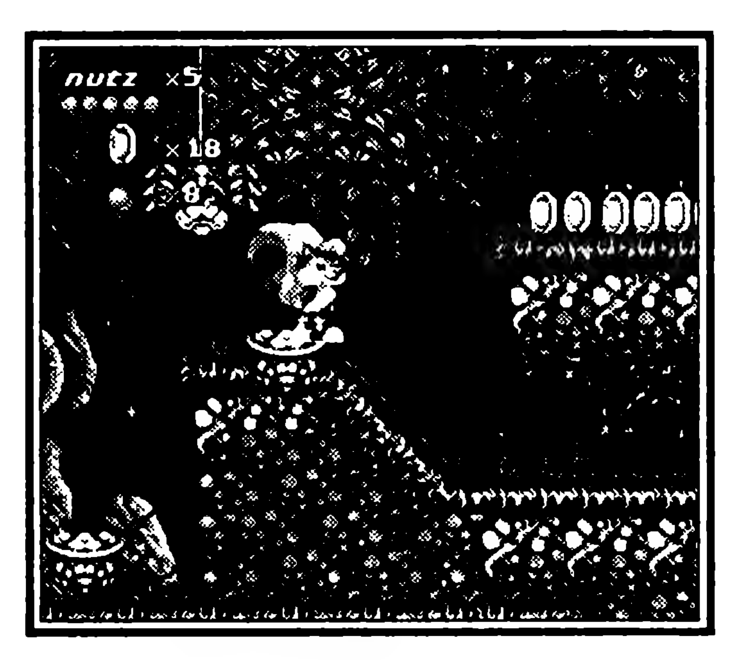
Идите направо и перепрыгивайте по двум корзинкам через яму. Давите два помидора и стреляйте в третьего, который бегает по узкой площадке. Если орехов нет, то надо прыгать на помидор, когда он слева на площадке. Перепрыгивайте через яму с шипами и давите два помидора. Поднимите орехи с земли и приготовьтесь их применить – вам встретится зеленое растение. Его лучше сразу пристрелить. Идите направо и, подпрыгнув, выстреливайте орехом в помидор на площадке. Затем запрыгивайте туда и перебирайтесь на лестницу. Наверху прыгайте на корзину, дальше направо. Там вы увидите печального мотылька. Если есть орехи – стреляйте, спрыгивая вниз. Если нет – прыгайте прямо на мотылька, когда он слева, но потом не оставайтесь внизу. Вернитесь налево наверх. Появится растение. Прыгайте на него и бегите направо. Как только увидите еще одно растение, бегите назад и снова запрыгивайте на площадку слева. С нее прыгайте на растение и теперь спокойно идите направо. Прыгайте на мотылька, кружащего над каменным мостом, и идите вперед, приготовившись прыгать. Тут вам встретятся новыы враги – букашка, кидающая шары, и паук. Через шар просто перепрыгивайте, а вот на паука надо прыгнуть тогда, когда он в самом низу. И тут же надо прыгнуть вверх – там здоровье и орехи. Бегите направо, пока не упретесь в стену. Там разворачивайтесь и стреляйте в растение. Запрыгивайте на площадку справа. Впереди – букашка. Ее надо обмануть. Пробегите чуть вперед, а потом сразу бросайтесь назад, и шарик вас не заденет. Потом снова идите направо и пристрелите растение. Впереди вы увидите трех пауков. Надо пристрелить среднего и встать на его место, а затем сразу подпрыгнуть, чтобы букашка не попала в вас шаром. Потом прыгайте на третьего паука, а с него вверх – за орехами. Идите направо, и увидите три столба. Прыгайте по ним наверх, потом на уступ с монетой, под которым паук. Оттуда – наверх налево. А оттуда – налево и вниз. На лету планируйте так, чтобы попасть на ряд орехов. Собрав все орехи, идите направо мимо столбов и прыгайте на корзинку. Дальше прыгайте на уступ с двумя орехами и на следующий. Там долго не стойте – сразу прыгайте направо и вверх. Через вас перепрыгнет растение. Запрыгивайте туда, откуда оно появилось, и собирайте сверху орехи. Затем спрыгивайте налево в самый низ. Правее будет летать мотылек. Пристрелите его и идите вперед. Там букашка. Вам надо ее растоптать. Соберите все

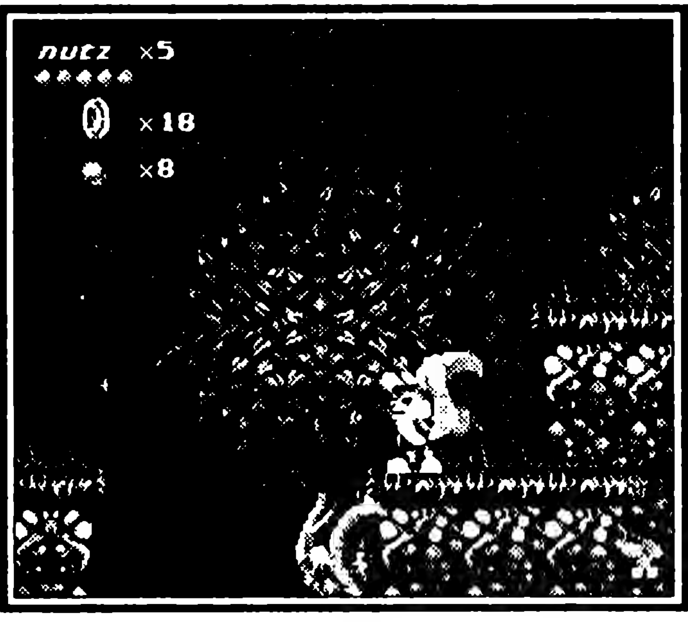


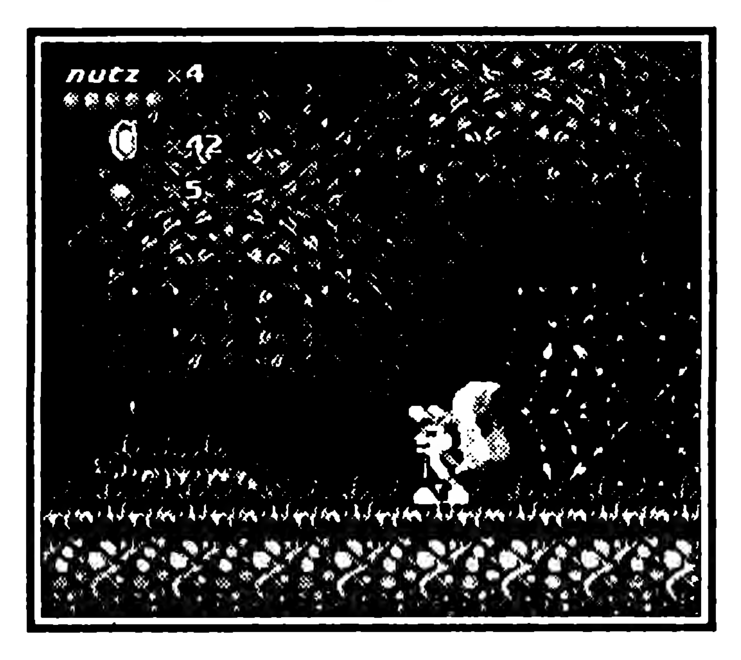


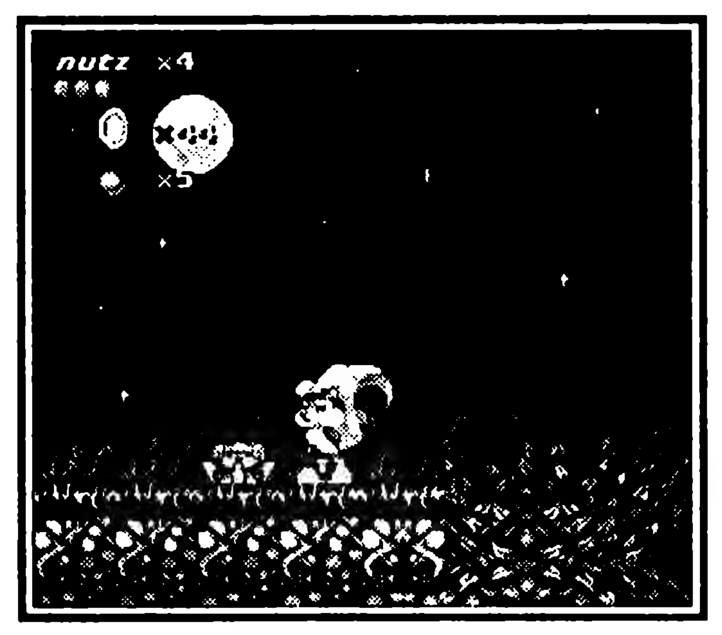
монеты и запрыгивайте на неприметный маленький уступ справа. Когда наверху не будет растений – прыгайте туда и идите направо, отстреливаясь от многочисленных растений. Там вы обнаружите здоровье. Если оно вам не нужно, то, поднявшись из-под моста, идите налево и перебирайтесь назад, к столбам.

Поднимайтесь по столбам, затем прыгайте по уступам, стараясь попасть правее. На самом верху обнаружите здоровье. Спрыгивайте, взяв его, налево. Теперь прыгайте вверх и налево, пока не увидите корзинку. Прыгайте на нее и стойте, балансируя на правой стороне, пока растение слева не спрыгнет вниз. Идите налево. Прыгайте на мотылька, а с него выше, за орехами. Справа появится растение. Пристрелите его и бегите налево, пока не упретесь. Сразу три букашки бросят в вас свои шарики. На второй площадке сидит еще одна букашка. Поднимайтесь по площадкам до самой верхней и собирайте монеты. Спрыгивайте налево и остановитесь перед ямой. Букашка слева бросит шарик, и только после этого перепрыгивайте. Дальше прыгайте на корзинку и сразу же вперед – там еще одна букашка. Идите налево. Растопчите растение, пристрелите мотылька и прыгайте на уступ. Внизу, над уступом с монетой, кружит мотылек. Прыгайте, когда он окажется над монетой, затем стреляйте в мотылька слева и прыгайте за следующей монетой. Так, по уступам, пробирайтесь налево. На одном из них найдется здоровье. Потом прыгайте по трем корзинам. На последней остановитесь и стреляйте орехами в помидоры на площадке. Перепрыгивайте туда. Впереди вас ждут три растения и два помидора. Разобравшись с ними, спускайтесь по лестнице налево и остановитесь на краю ямы. В нее упадет помидор. Спускайтесь по лестнице налево и спрыгивайте вниз. Топчите помидоры и идите направо. На колоннах соберите монеты и идите налево. Прыгайте, и увидите выход. Здесь вы попадете на секретный подуровень. Идите налево и расстреливайте три растения. Прыгать по уступам надо очень быстро, иначе они уходят вниз. Не останавливайтесь. Дальше слева увидите стрелку из монет. Прыгать там надо, только разбежавшись. Крутящиеся корзины, наоборот, не спешите проходить. Прыгать надо, когда правая корзина уже внизу, а левая только начинает опускаться. Далее будут двигающиеся уступы. Их тоже надо





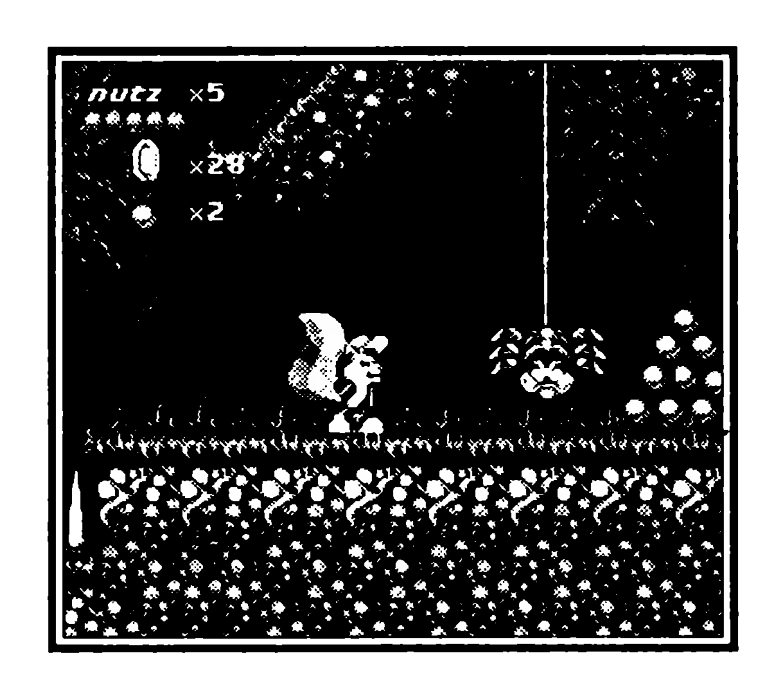




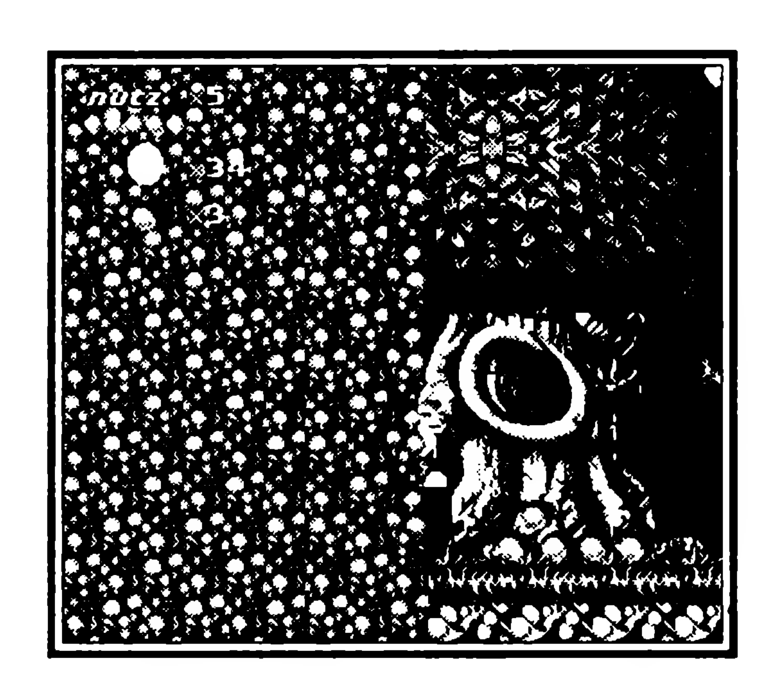
пробегать одним махом, а с последнего прыгать с самого края и сильно. В результате вы возьмете жизнь и выйдиете на следующий уровень.

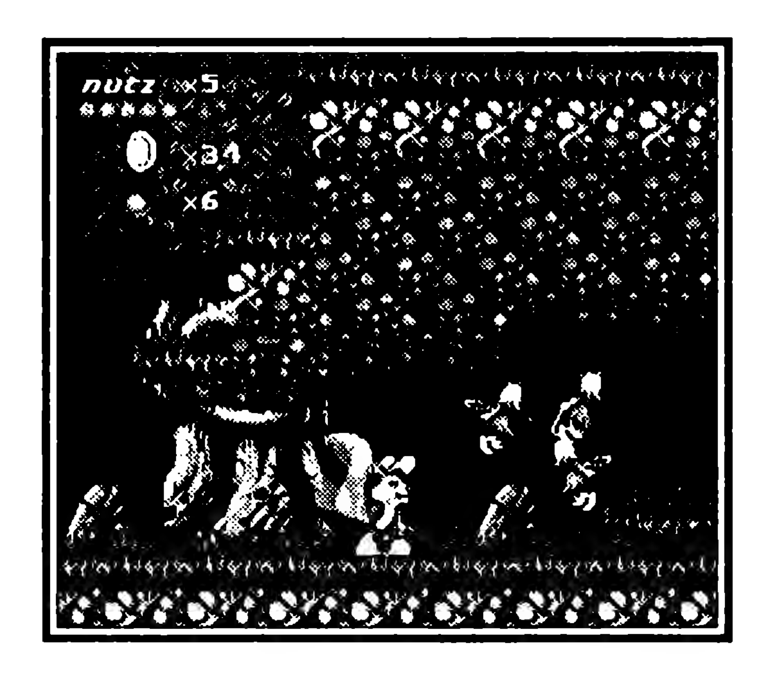
Выйти можно и по-другому. Вообще не спускайтесь вниз там, где упал помидор. Вам надо попасть на ту площадку, что повыше слева. Растопчите два помидора и два растения. С этой площадки прыгайте налево – там два помидора и здоровье, а также выход из уровня.

Уровень 4



Идите налево, не спускаясь вниз, и соберите орехи. Потом увидите мотылька, который летает в шахте с уступами. Прыгайте на него и спускайтесь вниз. Там застрелите еще одного мотылька и растение. Соберите слева монеты и поднимайтесь наверх по скатам – там есть еще монеты и жизнь. Идите направо, к началу уровня, и спускайтесь вниз. Там, где летает мотылек, увидите растение. Бегите назад и застрелите его, когда оно поднимется вслед за вами. Спускайтесь вниз и прыгайте на лету, планируя направо. Застрелите паука и соберите орехи. Идите налево и остановитесь на самом краю ямы с шипами, дожидаясь, пока растение не спрыгнет на шипы. Потом прыгайте налево. Пробирайтесь под пауком и берите орехи. Бегите вниз по скату и примерно посередине прыгайте налево – там, на уступе, монеты. Спрыгивайте вниз и стреляйте в растение. Идите еще ниже и остановитесь в конце последнего ската. Дождитесь, пока растение запрыгнет на узкую ступеньку у стены, и прыгайте на него. Идите направо по мосту и прыгайте через шарик, а потом растопчите букашку. Паука в углу лучше пристрелить. Поднимайтесь направо. Потом прыгайте налево. Чуть выше будет летать мотылек. Подпрыгните и пристрелите его. Потом поднимитесь на следующий уступ и слегка подпрыгните. Справа наверху вы увидите букашку. Она тут же выстрелит шариком. Спускайтесь на два уступа ниже и подождите, пока шарик исчезнет. Потом снова поднимайтесь и пристрелите второго мотылька, но не прыгайте сразу. Дождитесь, пока появится паук. Он поднимется – тогда и прыгайте. Паука надо пристрелить. Прыгайте направо. Там вас ждет букашка, а за ней – растение. Идите направо и спрыгивайте, когда паук поднимется. Переждите, и растение отойдет левее, тогда спускайтесь и пристрелите его. Спускайтесь, не трогая пауков, и внизу пристрелите еще одно растение. Идите налево и спускайтесь по лестнице. Собрав внизу орехи, прыгайте на стену слева – там есть скрытый проход в комнату, где лежат три жизни. Идите направо и стреляйте в мотыльков.

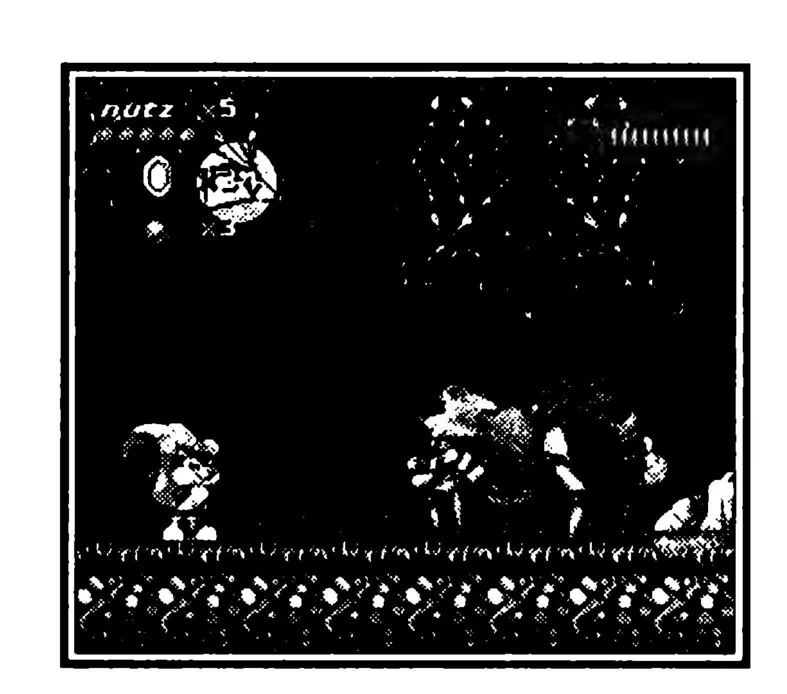






Два из них летают так, что их можно сбить, только слегка подпрыгнув. Сразу за мотыльками – выход.

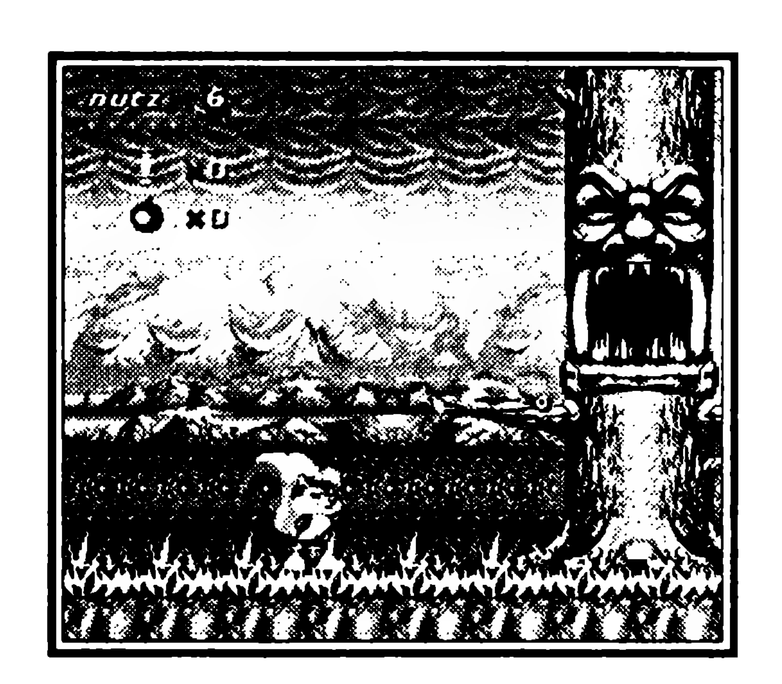
Уровень 5

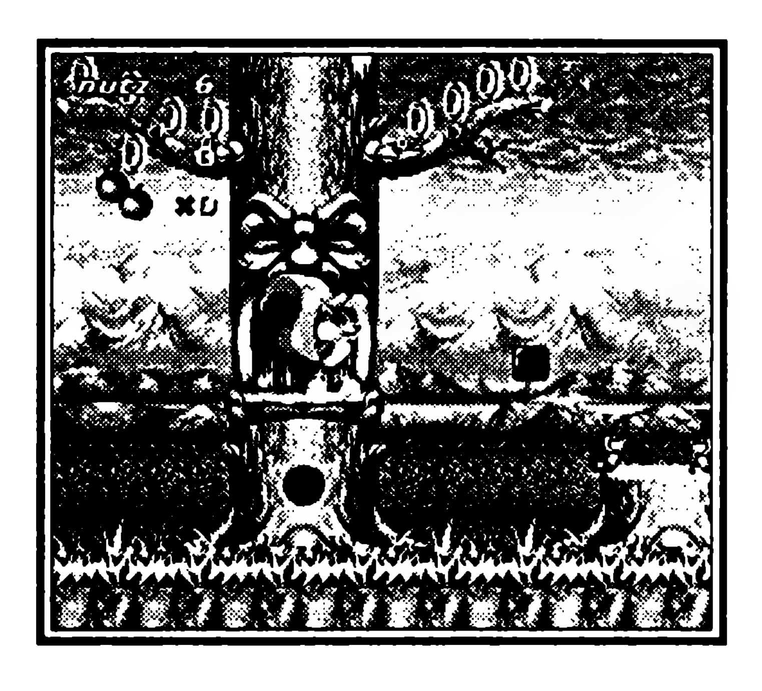


Здесь вы будете сражаться с боссом. Это – гигантский паук. Впрочем, разделаться с ним довольно просто. Надо прыгнуть на него 10 раз – и все. Единственное условие – не забывайте о маленьких паучках, спускающихся с потолка пещеры. Их надо вовремя подстреливать. Когда большой паук мерцает после вашего прыжка ему на спину – он безвреден, но это продолжается недолго.

Выйдя из этого уровня, вы увидите, сколько монет вам удалось собрать и сколько баллов вы заработали.

Уровень 6

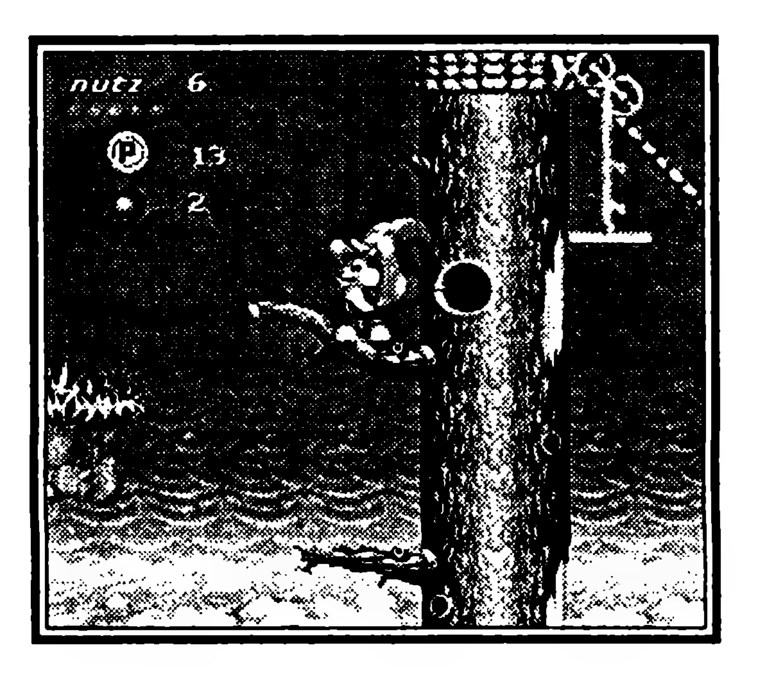


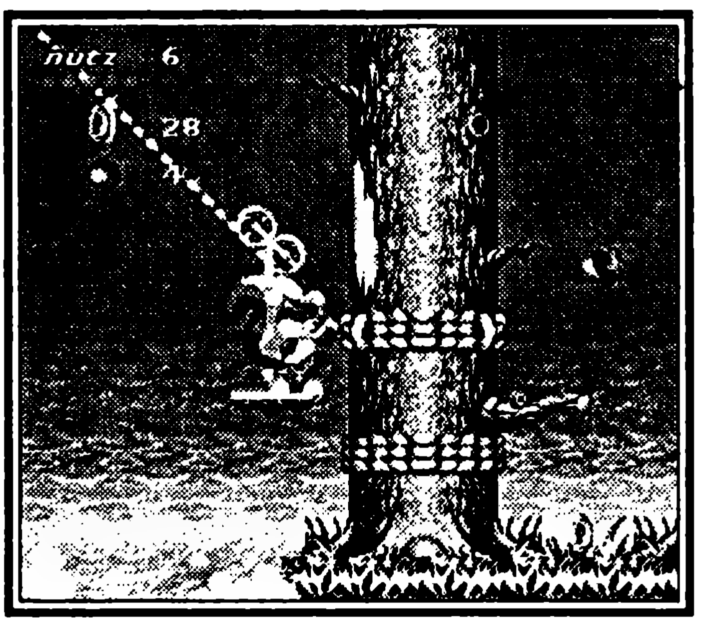


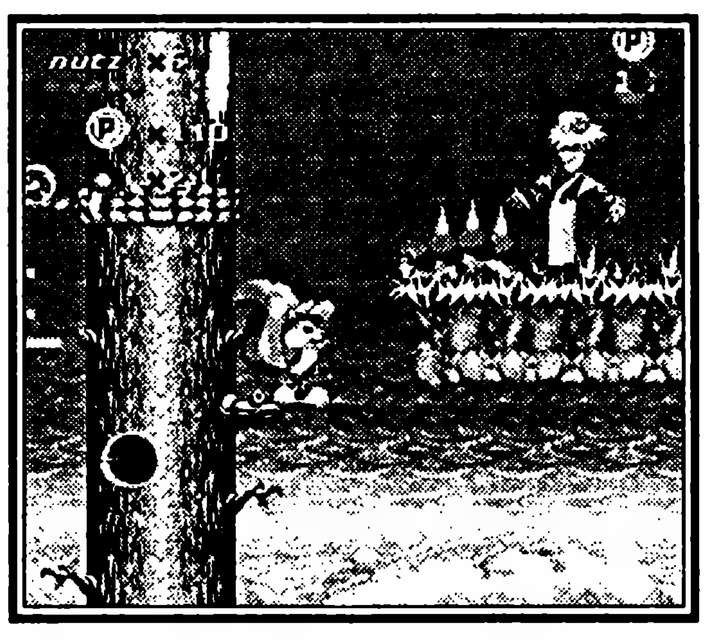
Парк развлечений. Чем обычно занимаются белки? Правильно, прыгают по веткам. На этом уровне напрыгаетесь, а падать – не советую... Идите направо мимо дерева и растопчите маленького ежа. Не доходя до второго дерева с круглым дуплом у самого корня, прыгайте на площадку над дуплом. Потом прыгайте налево и вверх, чтобы взять орех, и снова возвращайтесь на площадку. Справа висит черный квадратик, над пнем с ежиками. Прыгайте на него, а потом сразу налево, и вы окажетесь на ветке с монетами. Перепрыгивайте на левую ветку, а с нее – еще дальше налево, на ветку предыдущего дерева. Прыгайте на левую ветку ближе к стволу. Потом подпрыгивайте, чтобы растоптать божью коровку. Справа сверху виднеется жизнь. Ее можно взять, только сильно прыгнув с левой ветки направо. Далее спрыгивайте и идите направо, к пню с ежиками. Затопчите их и божью коровку за пнем. Запрыгивайте на площадку у корня дерева и прыгайте налево, чтобы взять орехи. Прилетит сова, надо ее пристрелить. Спускайтесь на землю и идите направо, на бугор, топча ежей. Затем прыгайте налево, на квадратик, и попадете на ветку. Поднимайтесь по веткам наверх. Берегитесь – там, кроме божьих коровок, вас ждет сова. Прыгайте на канатную дорогу и переправляйтесь налево, на другое дерево. Поднимайтесь и снова переправляйтесь по канатной дороге налево. Поднимайтесь по веткам до верха. Обратите внимание, что на некоторые ветки надо запрыгивать либо с самого края, либо, наоборот, у самого ствола. Пристрелите сову и прыгайте на уступ с ежом слева. Взяв орехи, спускайтесь по канатной дороге направо, перепрыгивайте на другую дорогу и двигайтесь направо, собирая

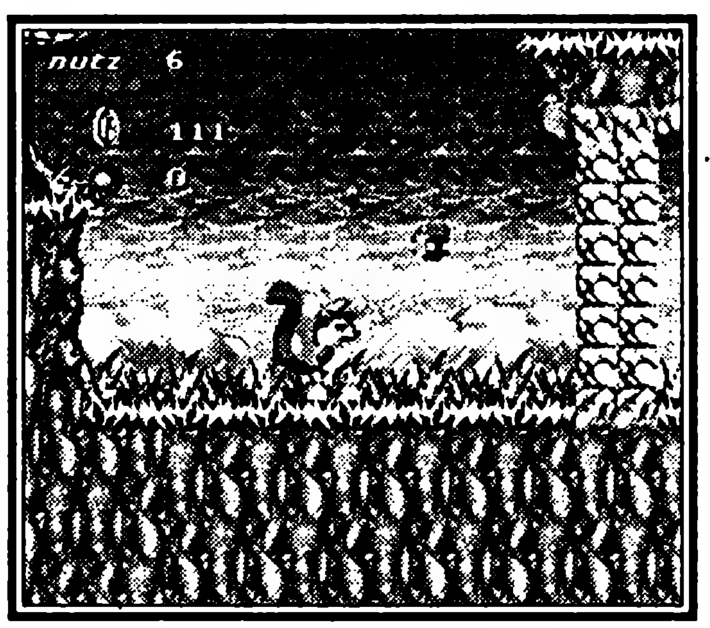


монеты. После остановки прыгайте наверх, собирайте монеты и спускайтесь по дороге направо. Вы попадете на островок с высокими пнями. Запрыгивайте на ветку дерева. Постреляйте по божьим коровкам и прыгайте на пень справа, над ним висят монеты. Оттуда – на следующий пень. Падать вниз здесь просто нельзя. Там сразу три деревянных молотка. Монеты, разбросанные внизу, можно собрать, если прыгать прямо на них с ювелирной точностью, затем сразу подпрыгивать на месте, а потом прыгать вверх с опустившегося молотка. Из-за этих трех монет можно оставить все жизни, настолько это сложно, так что не стоит. Прыгайте со второго высокого пня направо, на ветку, предварительно перестреляв божьих коровок. Прыгайте вверх и направо с ветки. Так вы возьмете жизнь и попадете на канатную дорогу. Забирайтесь на верхушку следующего дерева и спускайтесь направо по дороге. Там целый дождь монет. Перепрыгивайте на другую дорогу, ведущую направо. Прыгайте по веткам наверх до ветки с ежом. Слева вы увидите пустые квадратики, а под ними выключатель. Прыгайте на него после того, как растопчиете ежа. Над вами появится мост. Возвращайтесь на дерево, поднимайтесь и переходите через мост за монетами. Затем поднимайтесь и двигайтесь направо по канатной дороге. Потом еще по одной, совсем короткой. Прыгайте на ветку справа. Еще правее увидите площадку, по которой ходит пугало и ползает гусеница. Над площадкой висит кнопка. Чтобы ее нажать, вам надо удариться об нее головой снизу. Прыгайте по крошечным уступам направо, и ниже увидите еще одну кнопку. На нее надо прыгнуть. Нажав, таким образом, кнопку, прыгайте на уступ слева и падайте с него (не прыгая) вниз. Смахните гусеницу, ползающую под вами, и идите налево. Спрыгивайте, и увидите еще одну кнопку. Внимание: если вы хотите быстро закончить уровень – идите от кнопки налево, прямо в стену. Вы упадете вниз и, продираясь сквозь толпы врагов, выйдиете на призовой подуровень. Но даже если вы решили не усложнять себе жизнь, все равно надо сначала сходить направо. Нажмите кнопку, прыгнув на нее, и стена исчезнет. Спрыгивайте вниз и идите направо. Смахните хвостом гусеницу, возьмите жизнь и прыгайте в стену направо – там проход, за которым лежит жизнь. Возвращайтесь к кнопке. Когда будете подниматься к кнопке по каменным уступам, с последнего

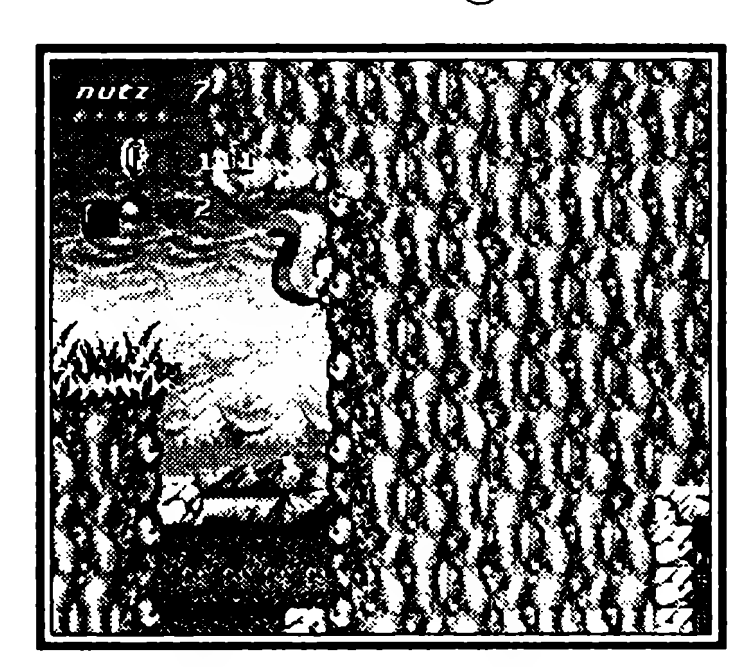


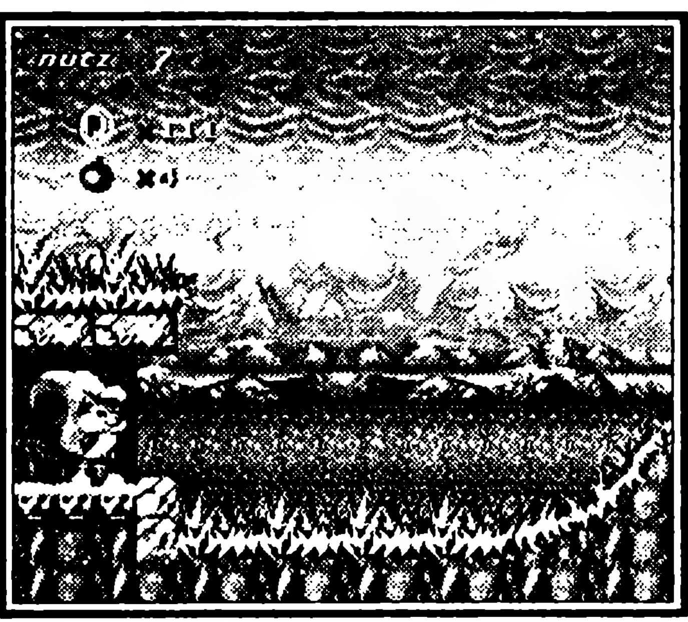




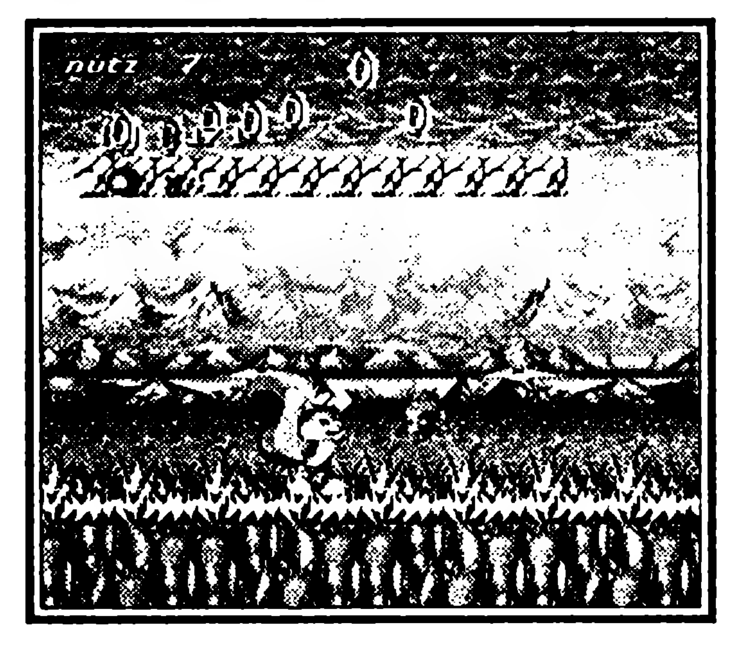


прыгайте направо, в стену – там тайник с орехами. От кнопки идите налево. Не доходя до стены, прыгайте налево и вверх. Идите мимо дерева и перепрыгивайте на ветку следующего. Растопчите чучело и прыгайте налево – там сова и ежи, а ниже, где ползает гусеница, – монеты. Взяв монеты, запрыгивайте налево и возвращайтесь так, как шли сюда. Поднимайтесь по дереву около кнопки до уступа с ежами. В одном месте необходимо перепрыгнуть на ветку соседнего дерева, чтобы подняться выше. Спрыгивайте на ежей и по черным квадратам перебирайтесь направо. Затем только по чёрным квадратам поднимайтесь наверх и запрыгивайте на уступ с ежом. Перепрыгивайте направо и расстреливайте чучело. Потом второе. Прыгайте на черный квадрат справа и на второй, чуть выше. С него на площадку с ежами и кнопкой. Включайте кнопку снизу и падайте вниз налево. Вы попадете на канатную дорогу. Спустившись, прыгайте с платформы дороги направо – там монеты. Прыгайте налево и с дерева, напротив платформы канатной дороги, по маленьким уступам перебирайтесь левее – там тоже есть монеты. Спрыгивайте вниз и идите направо, круша врагов, – там выход.



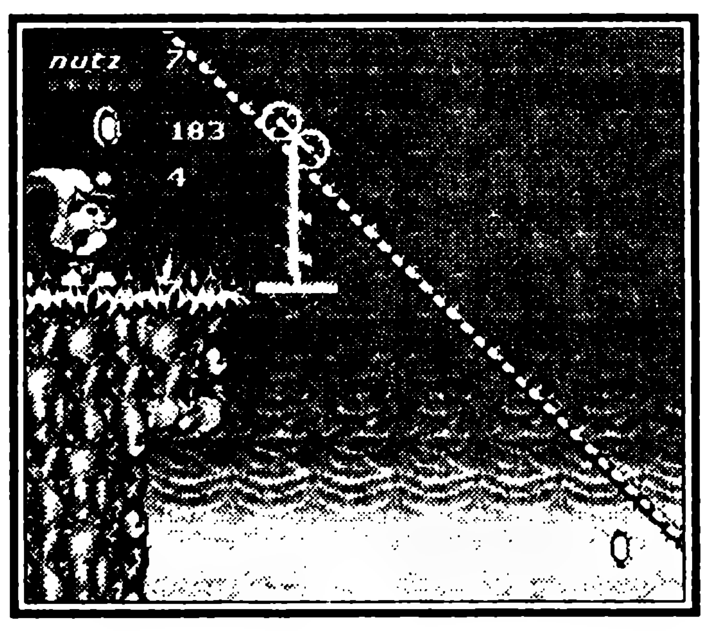


Если же вы решили пойти коротким путем, то от третьей, самой нижней кнопки идите налево в стену. Падайте вниз и пробивайтесь направо. Вы выйдете в призовой уровень. Запрыгивайте на козырек над выходом. Прыгайте направо повыше, и в воздухе будут появляться опоры. Берите жизнь и спрыгивайте. Идите направо и собирайте богатый урожай монет. Поднимайтесь по уступам, и увидите качающуюся цепь. Подпрыгивайте, цепляйтесь за нее и перепрыгивайте на следующую цепь, потом на последнюю. Собирайте монеты и нажимайте кнопку под каменной платформой, на которую тоже упадут монеты. Платформа исчезнет. Собирайте оставшиеся монеты и идите направо – там выход.



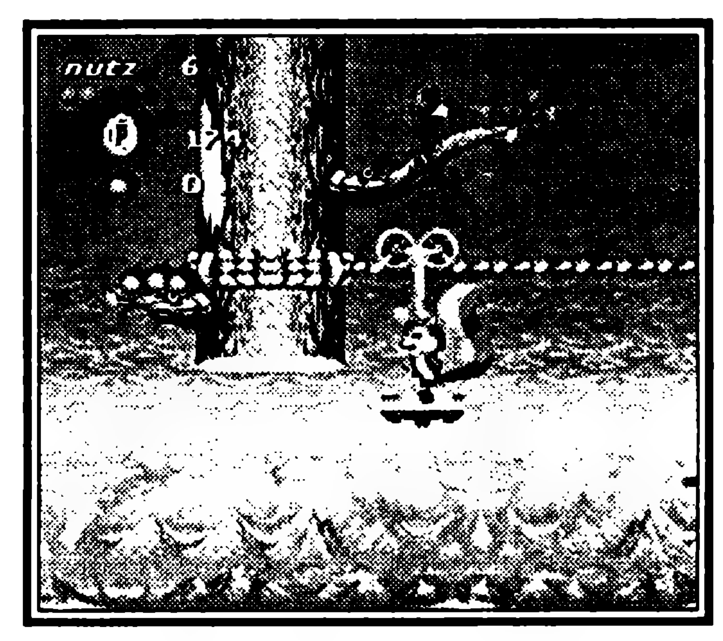
Уровень 7

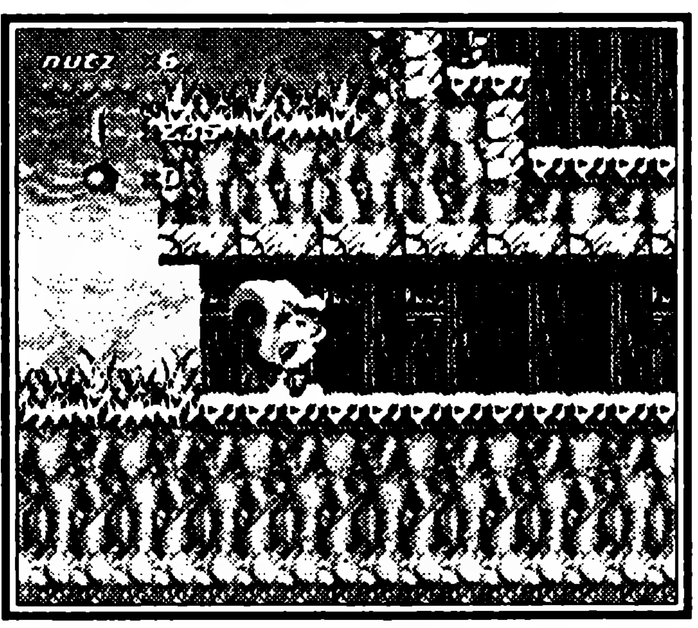
Идите направо, спускайтесь по канатной дороге. Спрыгивайте прямо на орехи. Пристрелите божью коровку и запрыгивайте на платформу канатной дороги справа. В движении два раза стреляйте, иначе божьи коровки вас сбросят, а падать здесь нельзя. В конце пути стреляйте в ежа и прыгайте на ветку справа. Под-





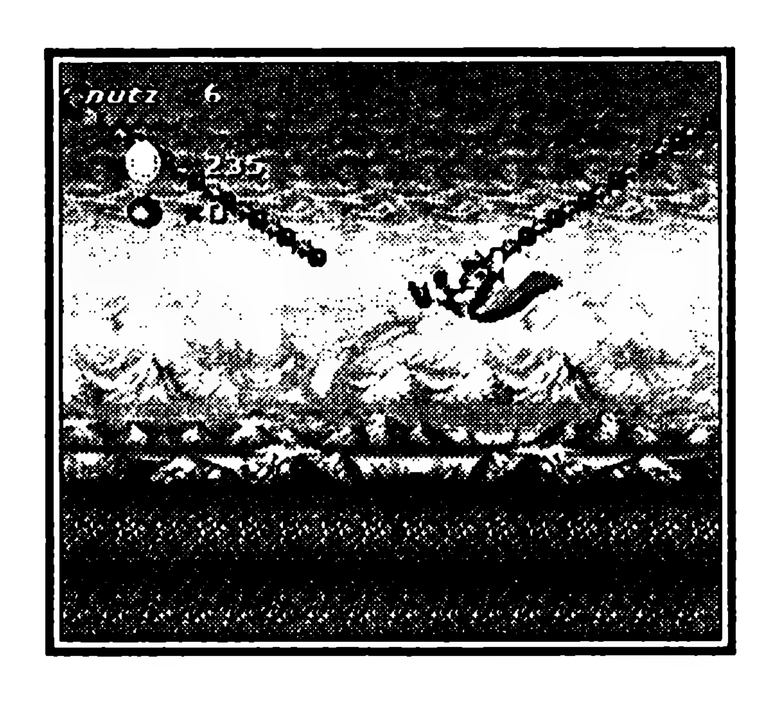
нимайтесь по дереву наверх, пользуясь черными квадратиками. Общая тактика: сначала стреляем, потом прыгаем. Наверху, справа от канатной дороги, возьмите монеты. Запрыгивайте на платформу и в движении два раза стреляйте – впереди божьи коровки. Если орехов не осталось, можно перепрыгнуть через них. В конце пути увидите спиленное дерево, странным образом висящее в воздухе. Спрыгивайте вниз с таким расчетом, чтобы попасть на пень спиленного дерева. Там увидите три здоровья. Справа внизу две монеты. Спрыгивайте вниз направо, и попадете на платформу канатной дороги. Она перенесет вас к тому дереву, по которому вы только что поднимались. Повторите свой путь, и вернетесь к спиленному дереву. Теперь запрыгивайте на ветку слева, где лежат три ореха. Поднимайтесь наверх, предварительно очищая их от врагов. Прыгайте на платформу канатной дороги и двигайтесь направо. Впереди вас ждут сразу три божьих коровки. Их надо перепрыгнуть. У следующего дерева перепрыгивайте на другую дорогу, ведущую направо вниз. По дороге выпадет небольшой денежный дождик. В конце пути некоторое время просто стойте на платформе, не двигаясь. Сова взлетит и сама ударится о вас, не причинив вреда. Застрелите ежа и прыгайте на ветку справа. Через черный квадрат запрыгивайте на площадку справа. Там гусеница и два пугала. Идите направо и прыгайте на ежа в углу. Оттуда – налево к гусенице и еще одному ежу. Дальше – направо, и в конце коридора выход.



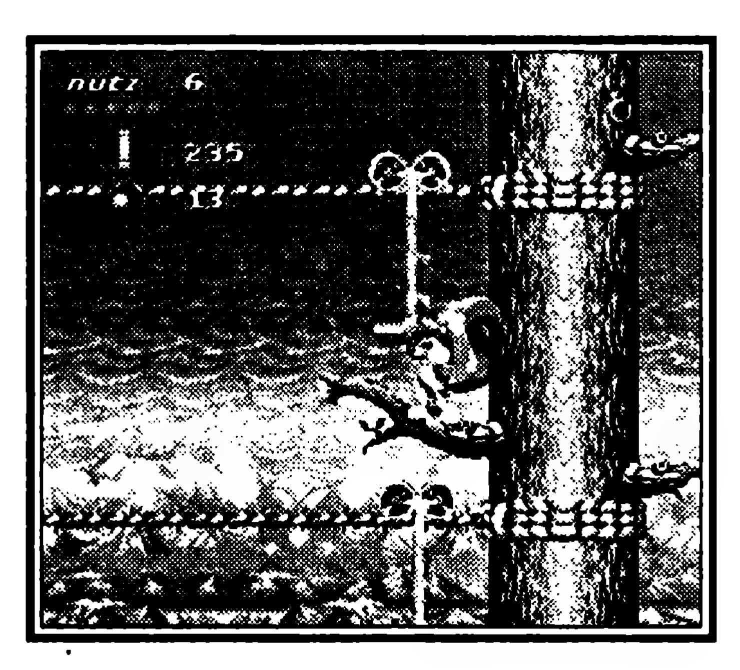


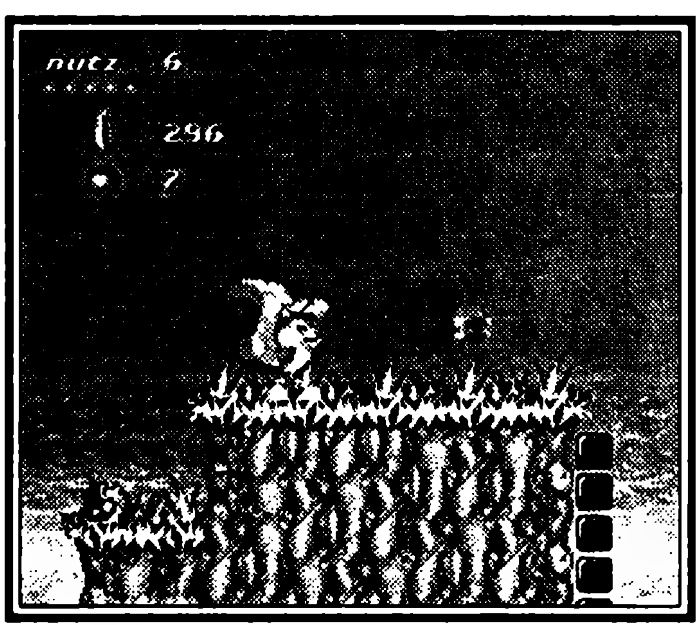
Уровень 8

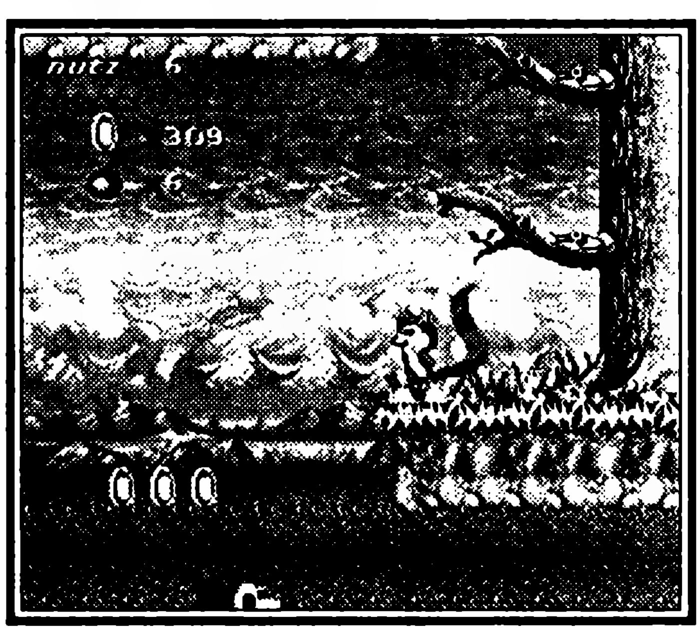
Идите направо и растопчите чучело. Прыгайте на цепи и перебирайтесь направо. Поднимайтесь по дереву, отстреливая бабочек, и наверху прыгайте на цепь. С нее – на ветку, и сразу же стреляйте, потому что дальше справа сидит сова. Стреляйте в бабочек и переправляйтесь по канатной дороге направо. Берите здоровье и орехи. Поднимайтесь по веткам и переправляйтесь назад, по другой канатной дороге. Слева будет лесенка из черных квадратиков. Поднимайтесь по ним налево. Берите монеты, орехи и здоровье. Спрыгните налево на ветку. С нее прыгайте на цепь. Спрыгивайте на ветку слева и сразу стреляйте в сову. Перебирайтесь на следующую ветку слева и с нее снова прыгайте на цепь. С цепи сразу не спрыгивайте. Качайтесь два или три раза. Сова взлетит и наткнется на цепь. Тогда спрыгивайте на пень. Берите здоровье, монеты и прыгайте на цепь слева сверху, а с нее – на следующую. Спрыгивайте на дальнюю ветку с монетами. Затем собирайте монеты выше. Падайте с

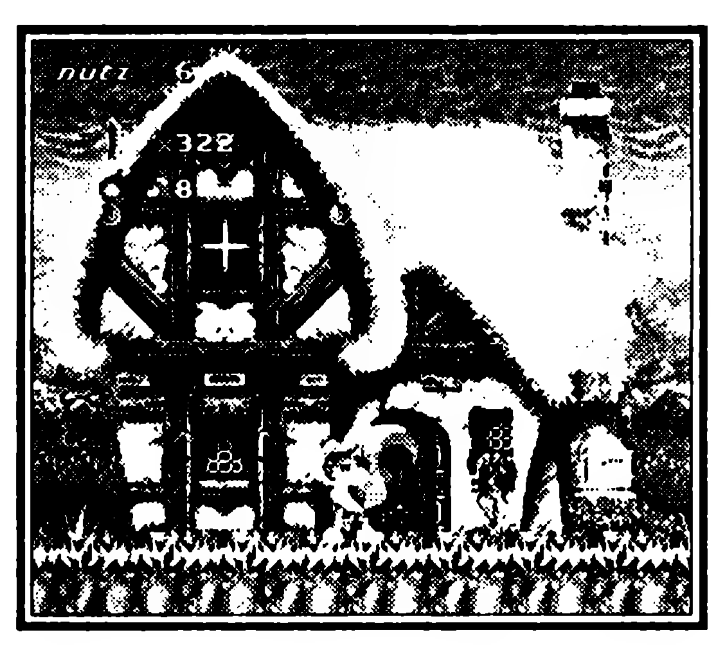


ветки вниз, когда бабочка под вами будет где-то около середины ствола. Вы слегка подпрыгните на ней и окажетесь на ветке. Спускайтесь еще на две ветки вниз и прыгайте оттуда направо, на уступ с монетами. Затем на следующий. Справа будут бегать ежи. Растопчите их и нажмите на кнопку. Потом сильно прыгайте направо и попадете на площадку в середине дерева. С нее падайте направо и окажетесь на ветке. Прыгайте на цепь. Вы здесь уже проходили. Прыгайте по черным квадратам до следующего справа дерева и поднимайтесь по нему мимо двух канатных дорог. Слева увидите черные квадраты. Раньше вы прыгали по ним налево. Теперь поднимайтесь вверх и направо. Прыгайте на платформу канатной дороги и спускайтесь направо. Прыгайте на следующую канатную дорогу и собирайте монеты, выложенные стрелкой. Потом прыгайте на спаренные черные квадраты и с них – на уступ с монетами. Затем на следующий. Прыгайте дальше направо и нажимайте кнопку. Падайте вниз справа и спрыгивайте в яму, планируя мимо ежа, правее. Нажимайте еще одну кнопку и идите налево. Растопчите чучело. Идите дальше налево, собирайте орехи, смахивайте хвостом гусеницу и спрыгивайте вниз. Заберите монеты и идите направо. Вам встретятся сначала три маленьких ежа, а потом один громадный. Идите направо и прыгайте на цепь. Переправившись, запрыгивайте на выступ с упавшими монетами. Подпрыгивайте и стреляйте в ежа. Перебирайтесь направо. В итоге вы выйдете на поляну с деревом. Дальше справа будет стоять домик. Туда вам и надо попасть, но сначала придется залезть на дерево за ключом. Поднимайтесь по веткам и перепрыгивайте налево, к следующему дереву. Слева есть три монеты – заберите их и поднимайтесь, попутно собирая монеты. Слева увидите площадку с гусеницей. Прыгайте туда и сметите врага хвостом. Прыгайте на цепь. Спрыгивайте прямо на двух гигантских ежей, а потом поднимайтесь по веткам наверх. Убейте сову и прыгайте направо. Запрыгивайте на очередную цепь и переправляйтесь направо. Спрыгнув на ветку, стреляйте в бабочку и прыгайте налево. Впереди – одна бабочка и две совы. Соберите монеты и возвращайтесь. Теперь поднимайтесь наверх и там снова идите направо. Пристрелите трех гигантских ежей, возьмите монеты и возвращайтесь. Возьмите сверху здоровье, перепрыгивайте на левую ветку и прыгайте на цепь. Возьмите



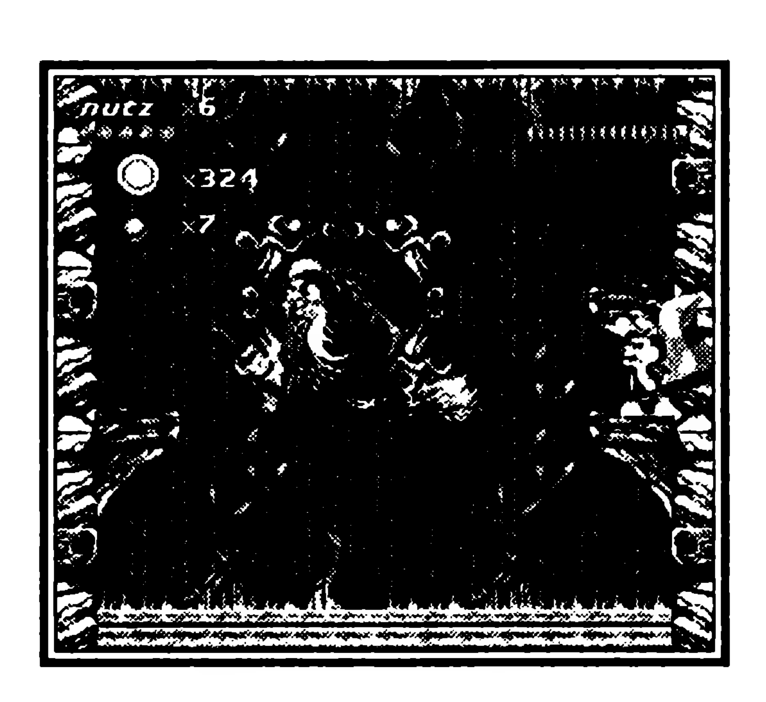






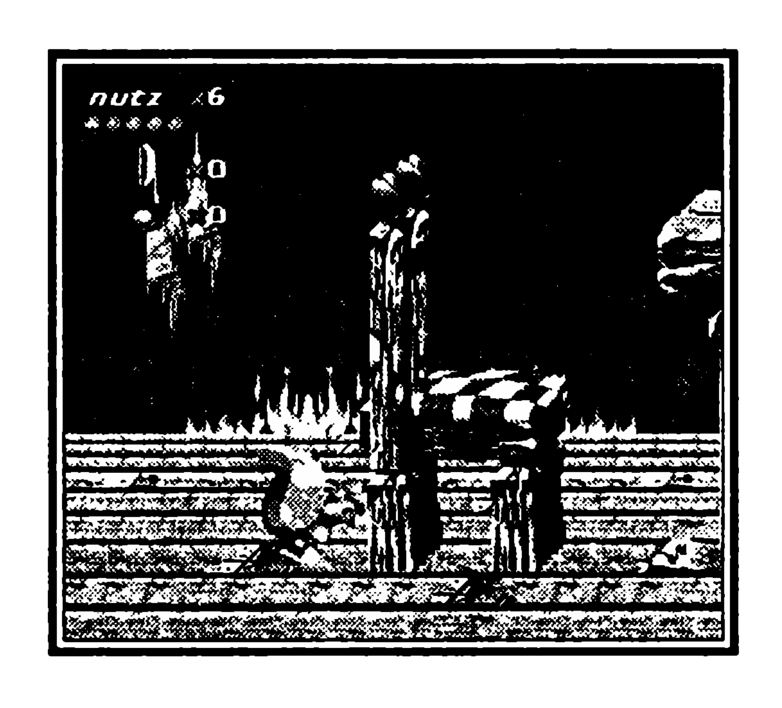
монеты и прыгайте налево – там, в нише, лежит ключ. Взяв ключ, двигайтесь назад и вниз, в общем направлении направо, к домику. Застрелите ежа и, встав напротив двери, нажимайте стрелку вверх – вы войдете в дом.

Уровень 9

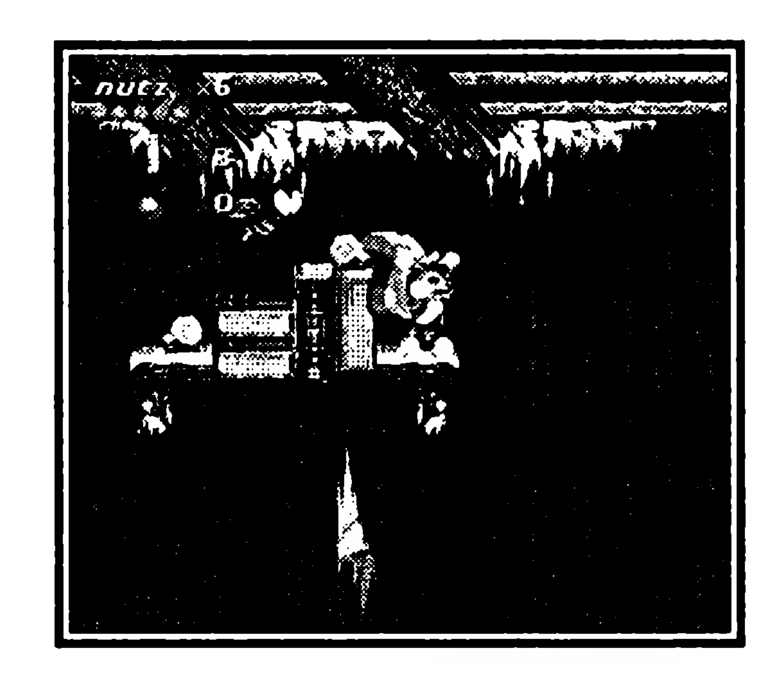


С портрета на стене появится ведьма на метле. Она – босс уровня. Запрыгивайте на верхнюю полку справа и стойте там. Ведьма улетит, и, возвращаясь, сама ударится о ваши ноги. Затем она остановится в середине комнаты. Прыгайте на нее, а потом запрыгивайте на полку слева. Ведьма выпустит фонтан черепов, бросит несколько тыкв, которые превратятся в призраков. Потом она снова улетит. Вам надо вернуться на верхнюю полку справа. Проделайте эту операцию несколько раз. Ведьму надо ударить тринадцать раз, чтобы она исчезла.

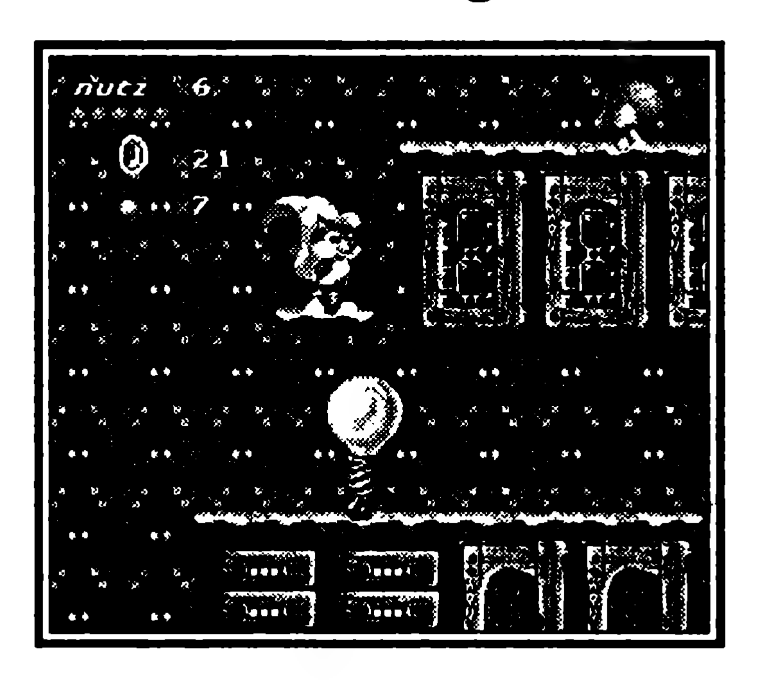
Уровень 10

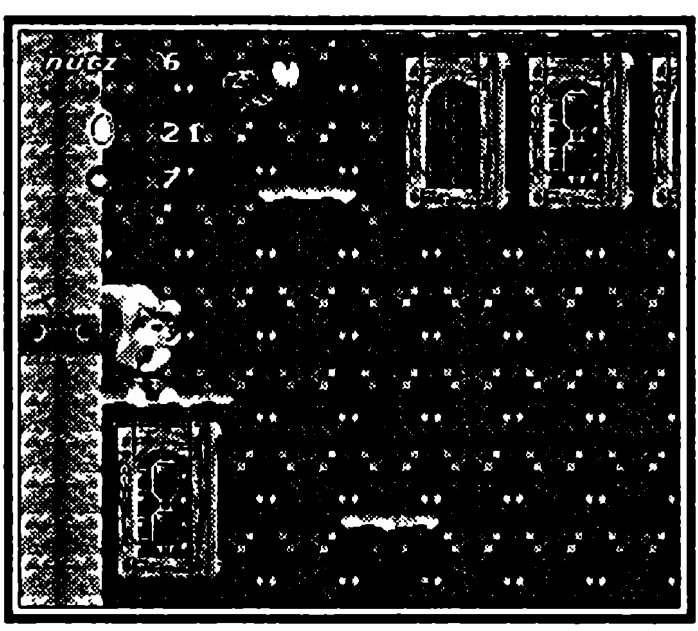


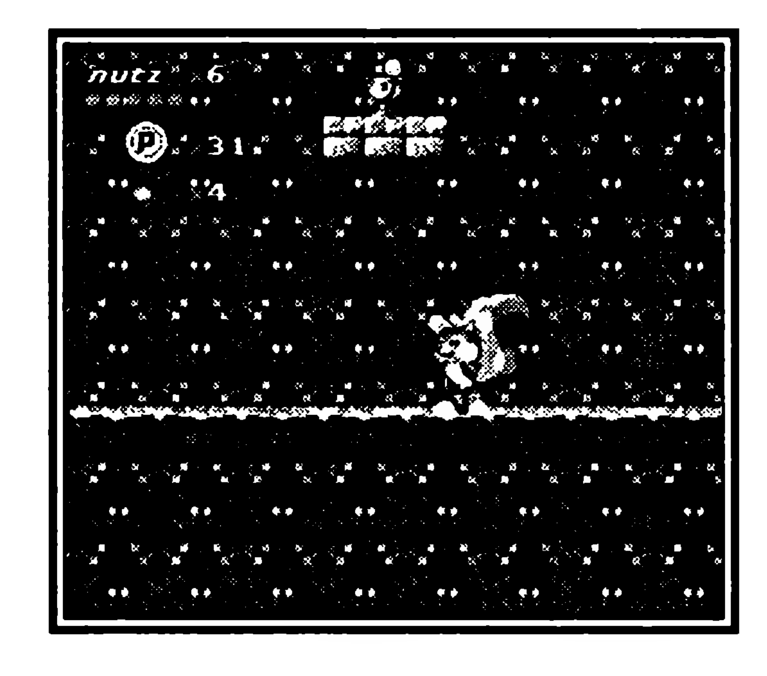
Надо чтобы вы знали – бельчонок может двигать некоторые предметы и эта его способность пригодится на этом уровне. Идите налево. Перепрыгивайте через стул и двигайте его к столу. Запрыгивайте на стол. Передвигайте аквариум и с него запрыгивайте на полку с книгами. Оттуда – на люстру. Прыгайте на следующую полку. Справа увидите небольшой квадратик с шахматными клетками. Он действует точно так же, как и черные квадратики. Прыгайте на него и на следующий справа. Далее – на полку с улиткой. Нажмите рычаг и возвращайтесь на люстру. Она поднимется. Быстро прыгайте налево. Перепрыгивайте через осу и прыгайте дальше налево. Собирая монеты, выложенные стрелкой, прыгайте наверх и попадете на чердак. Идите налево. Не трогайте ос. Просто прыгайте вперед и все. Можно даже не трогать улиток и зайцев. Надо только выбирать моменты, когда именно прыгать, чтобы не наткнуться на осу. В результате, вы попадете на кухню. Идите налево, пока вам не встретится лампочка. Трогать лампочки не надо. Они убиваются только со второго раза. Запрыгивайте на стол. Перепрыгивайте на следующий, с улиткой. Когда заяц прыгнет направо, прыгайте налево, стараясь попасть на улитку, ползающую по полу. Потом слегка подпрыгивайте, чтобы взять орехи, лежащие около бутылки, но так, чтобы не запрыгнуть на стол. Бегите по полу направо мимо печки, по которой разгуливает ожившая тушка курицы. Запрыгивайте на следующий стол. Спрыгивайте с него направо, когда лампочка на следующем столе будет двигаться вам навстре-



чу. Бегите направо и перепрыгивайте еще одну лампочку. Потом сразу запрыгивайте на следующий стол и бегите по нему мимо умывальника. Разбейте орехами две бутылки. Одну надо бить, спрыгивай на пол. Берите в углу монеты и возвращайтесь к умывальнику. Запрыгивайте на полку. Потом выше, направо. Прыгайте на курицу и два раза стреляйте в лампочку. Собирайте орехи и возвращайтесь к умывальнику. От него идите налево и перепрыгивайте на следующий стол. Потом сразу наверх, на полку. Двигайтесь направо, топча улиток. Прыгайте на цепь. С узкой площадки между вилками – дальше направо и сразу стреляйте – там лампочка. Идите направо и берите здоровье с орехами. Возвращайтесь. По полкам перебирайтесь налево и идите до стены. Там запрыгивайте направо наверх, когда оса будет лететь налево, и сразу же дальше. Стреляйте по лампочкам и остановитесь на правом краю шкафа. Один заяц спрыгнет. Прыгайте направо и на лету стреляйте. Идите дальше направо. Разбейте три бутылки. С узкого шкафа будут вести два пути. Сначала идите направо. Прыгайте по многочисленным полкам, пока не увидите подъемники, ползающие по стене вверх-вниз. Прыгайте по ним направо и берите орехи. Затем спускайтесь вниз и налево. Нажмите кнопку и поднимайтесь на самый верх. С последнего подъемника прыгайте налево и разбивайте две бутылки. Затем, подпрыгивая, стреляйте по разбитым лампочкам. Учитывайте то, что когда лампочки под напряжением – они не уязвимы. Идите налево, прыгая по полкам. Стреляйте по осам, но обязательно оставьте один орех. Там, где полки уходят наверх, по одной из них, слева вверху, ползает улитка. Ее надо подстрелить и только потом подниматься. Идите направо и увидите золотой кубок, стоящий на площадке. Проходите пока под ним и переправляйтесь по цепям направо. Нажимайте кнопку и идите правее – там две лампочки. Перепрыгивайте их и прыгайте на цепь. Двигайтесь направо и нажимайте кнопку. На обратном пути расстреляйте лампочки и возвращайтесь на то место, где видели кубок. Берите его. Бельчонок уменьшится и упадет в раковину. Так вы попадете на следующий уровень.





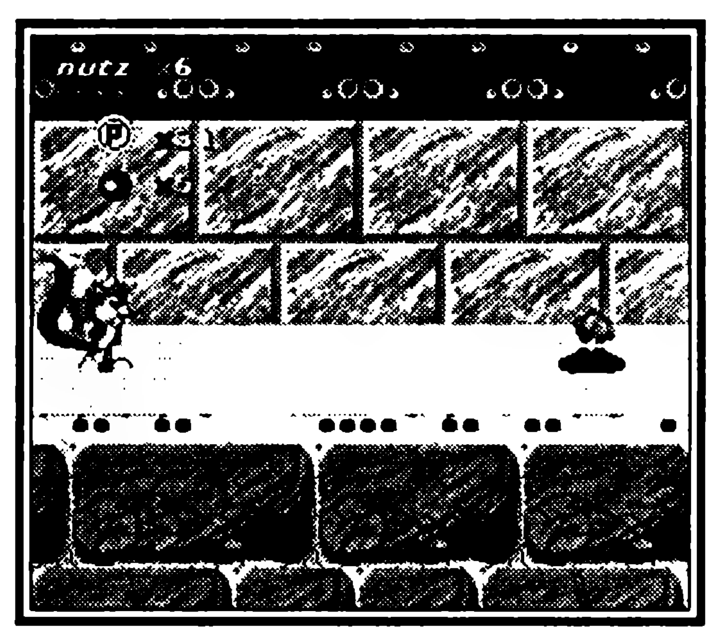


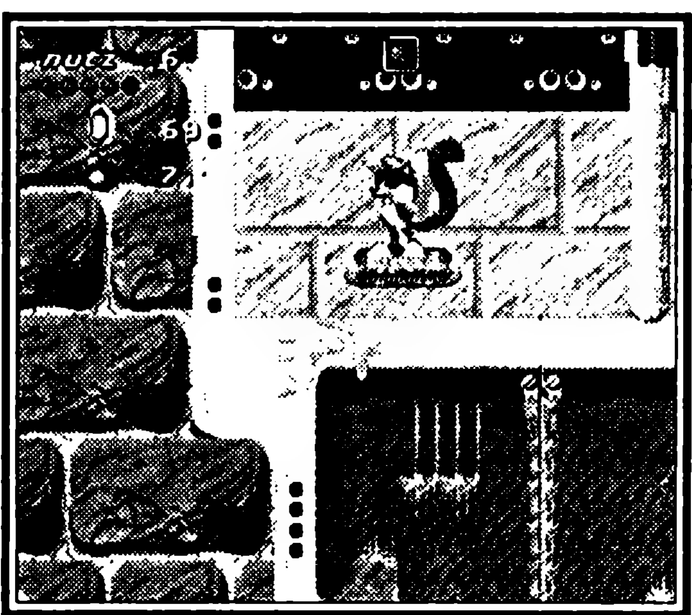
Уровень 11

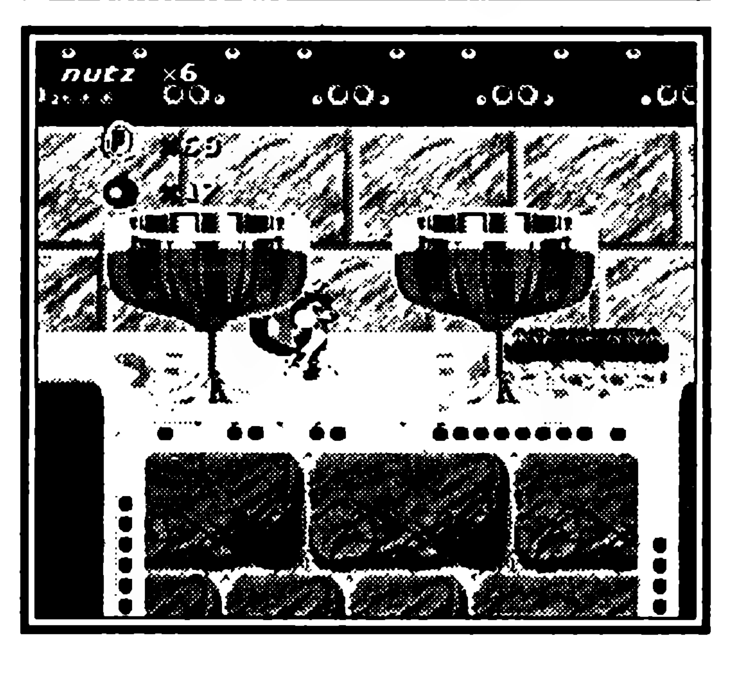
На этом уровне ныряем и плаваем. Идите направо. По пути вам попадется прыгающий вантуз. Растопчите его. Ныряйте в бассейн. Если вы будете опускаться на рыб сверху – они погибнут, но нельзя натыкаться на них при подъеме. Собирайте монеты на дне и всплывайте, часто нажимая кнопку прыжка. Во втором бассейне соберите

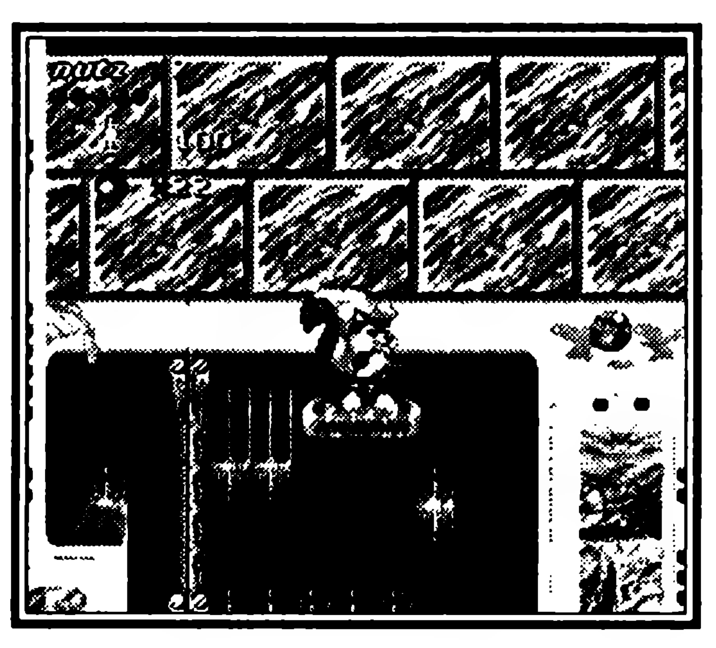


орехи. Выбирайтесь из него и топчите зеленые шары. Прыгайте в третий и опускайтесь вниз. Рыбка, вокруг которой мерцает зеленоватое поле, опасна. Зависните над ней. Поле скоро исчезнет, и вы сможете опускаться дальше. Опускайтесь ниже. Вам встретятся еще две рыбы – одна простая, другая с полем. Внизу плывите налево и поднимайтесь, но так, чтобы не зацепить упавший в воду пузырь, у самой стенки. Соберите орехи, растоптав пузырь, и прыгайте в воду. Плывите налево по трубе, а в резервуаре поднимайтесь наверх, лавируя между рыб. В левом верхнем углу есть потайной проход в соседний бак, где полно орехов. Правда, их охраняют две рыбы. Возьмите орехи и плывите обратно. В большом резервуаре двигайтесь наверх. На пересечении труб сначала плывите налево и возьмите монеты. Не всплывая, поворачивайте направо и поднимайтесь. Выпрыгивайте налево. Над мыльницей есть здоровье. Спрыгивайте и плывите налево. Берегитесь пенной струи, льющейся сверху. Выпрыгивайте направо, давите пузырь и прыгайте на мыльницу. Правее и выше есть орехи. Спускайтесь вниз по скату, давя на ходу шары. Можно не прыгать. Идите направо, прыгая через ямы с вредной водой. Путь наверх – по мыльницам. Дождитесь, пока пенная струя сдвинется вправо, и прыгайте на первые три мыльницы. Держаться на них надо, балансируя на левом конце. С третьей мыльницы прыгайте направо, в нишу, когда зеленые шары укатятся направо. Растопчите их, встаньте на самом краю уступа слева и ждите. Пенная струя снова переместится направо, ближе к вам. Переждите и, когда она сместится влево, прыгайте по мыльницам наверх. Там есть пузырь, поэтому в последнем прыжке надо выстрелить. Не трогайте губку. Спрыгивайте в воду и быстро плывите в нижний правый угол. Берите там жизнь и срочно всплывайте. Ваше здоровье восстановится. Дальше направо – выход.







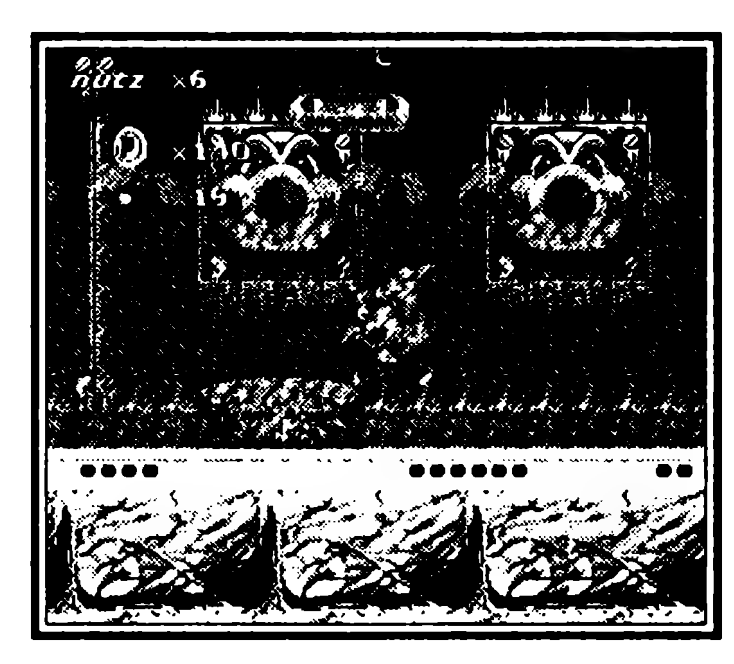


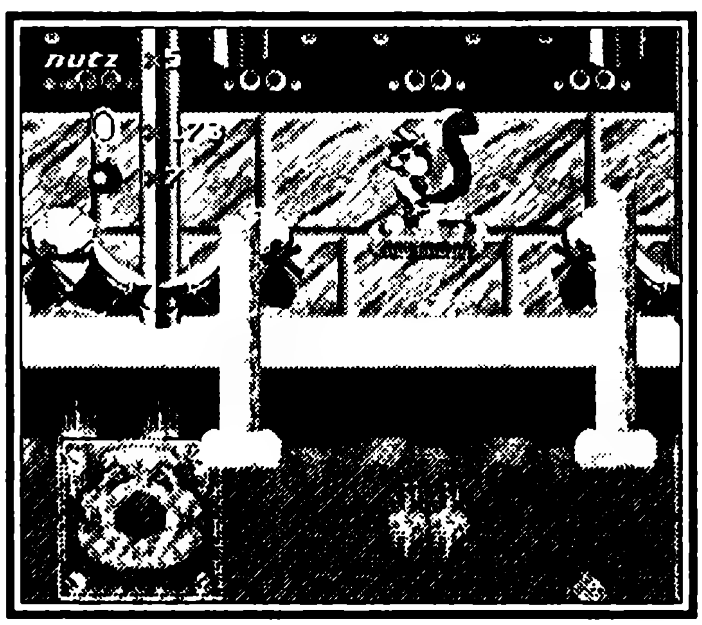
Уровень 12

Прыгайте на цепь. Спускайтесь по скату, берите орехи справа и падайте в трубу. Когда вас выбросит из нее, постарайтесь удержаться на мыльнице. Если не вышло – запрыгивайте с левого уступа. Растопчите шарик и прыгайте на цепь. С нее – на мыльницу. Балансируйте, иначе пенная струя собьет вас. Прыгайте подальше направо – там есть еще одна мыльница. И



снова на цепь. Спускайтесь направо по скату, давя пузыри и собирая монеты. Справа вы увидите перекрытый заслонкой проход. От него идите налево, давите пузырь и прыгайте в воду. Там много рыб, так что не жалейте орехов. Двигайтесь вниз и налево через трубу. Потом всплывайте и запрыгивайте на губку. Плывите, пока не увидите под водой монету. Ныряйте и собирайте орехи. Возвращайтесь на губку. Слева у стены нажимайте на кнопку и, оставаясь на губке, плывите назад. Спрыгивайте и возвращайтесь по своему пути. Лучше, если впереди вас всегда плывет орех. Но особенно не тратьте. Выпрыгивайте направо и идите в открывшийся проход. Перестреляйте многочисленные вантусы и запрыгивайте на мыльницу. С нее – налево, затем, на цепь. Раздавив шары, спрыгивайте мимо мыльницы и падайте в трубу. Вас выбросит на другую мыльницу. Прыгайте с нее налево и заходите в стену. За стеной секрет. Ныряйте в бассейн, собирайте призы и возвращайтесь к трубе. Перепрыгивайте направо – там выход.



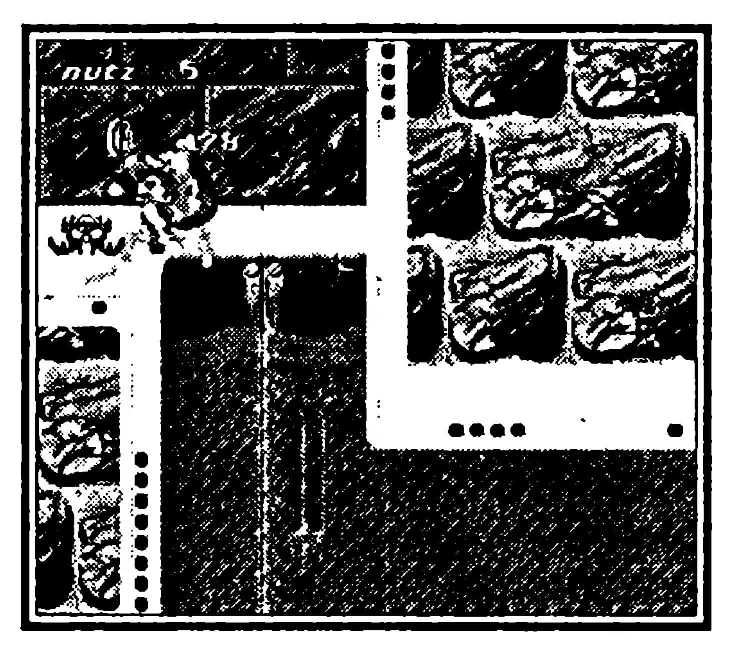


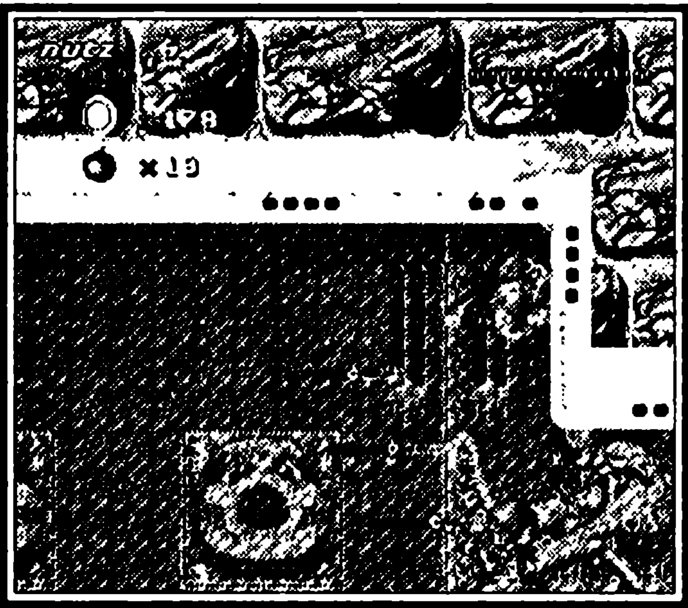
Уровень 13

Идите направо и сильно прыгайте через бассейн. Под водой берите орехи и выпрыгивайте. Вас будут ждать вантусы. Расправьтесь с ними и ныряйте в воду. Опускайтесь на дно и двигайтесь вдоль него, собирая орехи. Поднимайтесь и выпрыгивайте направо. Идите дальше направо, мимо трубы, уходящей вниз, и берите монеты. Затем падайте в трубу. Когда вас выбросит, планируйте налево. Берите орехи и, встав на правый край площадки, стреляйте. Прыгайте направо. Остановитесь на краю бассейна с вредной водой. Прыгайте на мыльницу, когда пена еще падает, но уже виден ее конец. Сразу же прыгайте на следующую мыльницу. И там тоже долго нельзя стоять – дальше направо, и стреляйте. Вас встретят два пузыря. Прыгайте как можно дальше направо, в следующий бассейн, и погружайтесь. Двигайтесь направо по трубе и стреляйте. Выпрыгивайте, топчите пузырь. Теперь – на цепь. Спрыгивайте на мыльницу и не медлите. Справа будет плыть пузырь. Прыгайте на него и, отскочив, повисайте на цепи. Спрыгивайте, берите здоровье и падайте в трубу. Выпрыгивайте из нее направо. Сталкивайте губку в воду и прыгайте на нее. Плывите, балансируя на правом краю губки. Перед третьим краном отойдите налево и тотчас возвращайтесь на самый край справа. Спрыгивайте с губки и ныряйте в бассейн справа. В середине запрыгните на мыльницу и возьмите монеты. Выпрыгивайте направо и стреляйте, но так, чтобы остались орехи. Прыгайте в трубу – это выход.

Уровень 14

На этот раз босс уровня – спрут. Но не торопитесь с ним встретиться. Сначала всплывите и возьмите слева жизнь. Ныряйте и опускайтесь на дно за орехами, потом плывите направо вверх. Держитесь в углу, постоянно нажимая кнопку прыжка. По-

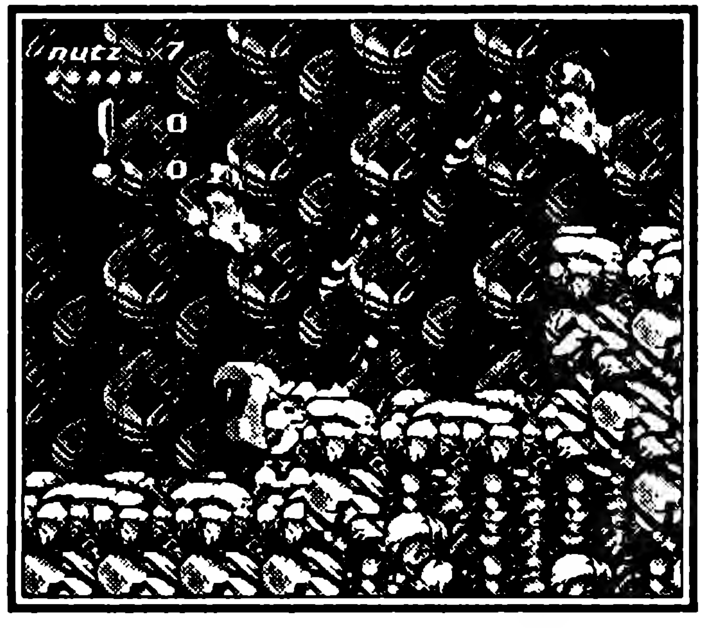


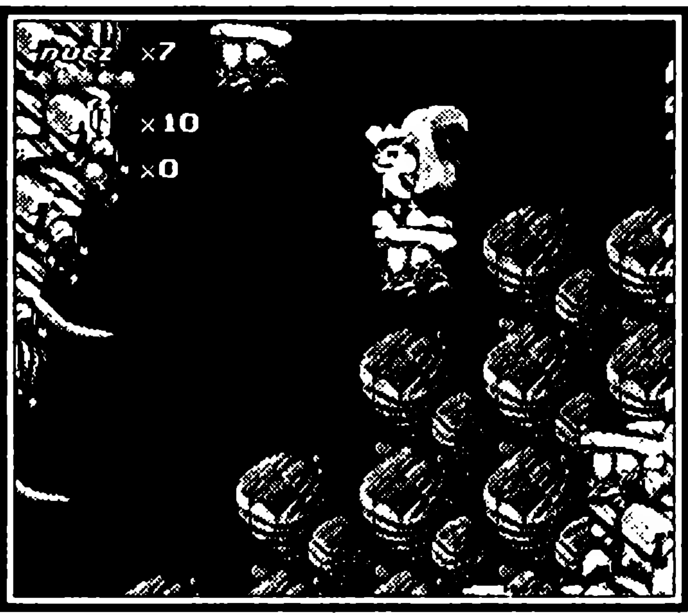


явится спрут. Он выпустит маленьких детенышей. Начинайте плавно опускаться, перестав нажимать кнопку прыжка. Детеныши погибнут. Повторите это действие три раза. Затем спрут выплывет в центр. Ударьте его сразу за глазами по голове. Он замерцает. Когда перестанет мерцать, ударьте еще раз, а потом еще. Спрут уплывет в трубу. Снова возвращайтесь наверх, в правый угол. Спрут снова выпустит детенышей и выдвинется из трубы. Ударьте его, и он опустится на дно, а вы продолжайте держаться наверху. Спрут начнет подниматься и выпустит детенышей. Ударьте его и плывите в трубу. Там развернитесь лицом к врагу. Спрут выпустит сразу троих детенышей. Стреляйте орехами, стараясь не тратить ни одного заряда просто так. Это действие повторится три раза. Потом спрут опустится на середину. Ударьте его и возвращайтесь в правый верхний угол. Далее все действия спрута будут повторяться. Поэтому вам надо только следить за тем, как убывает его здоровье с каждым вашим ударом. Когда враг будет повержен, плывите в трубу и выпрыгивайте направо, но не торопитесь – дальше справа, за трубой, есть жизнь. Возьмите ее и падайте в трубу – это выход.



Уровень 15





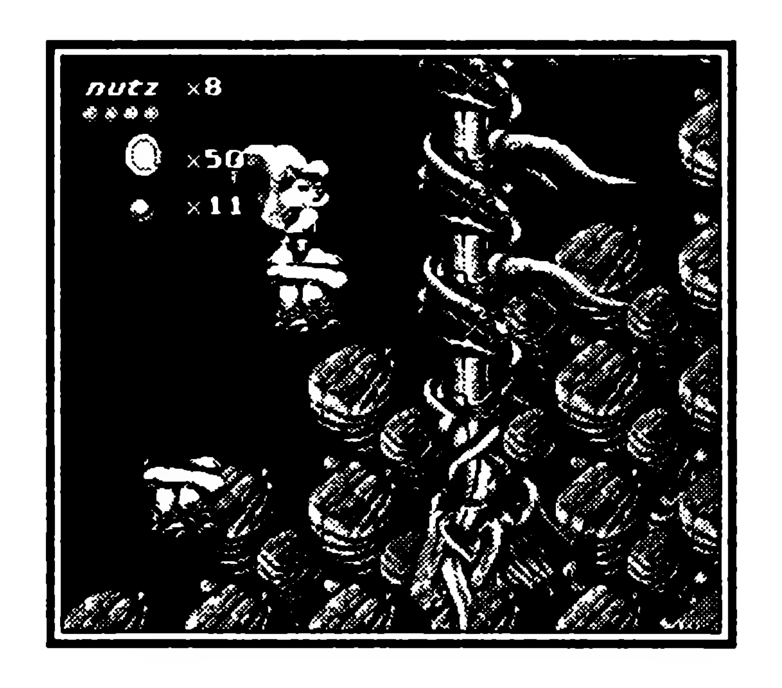
Идите направо и остановитесь прямо перед площадкой. Огненный человечек перепрыгнет через вас, а следом и второй. Сразу прыгайте направо два раза и спрыгивайте на гусеницу. Берите орех, запрыгивайте налево и в прыжке сбивайте с выступа орехом еще одного человечка. Запрыгивайте на его место и падайте на гусеницу. Прыгайте вниз, на человечка, затем на еще одного. Справа появятся следующие двое. Разберитесь с ними и прыгайте направо. Там окажется человечек. Поднимите орехи, а потом, разбежавшись, прыгайте три раза. Ни мгновения не задерживайтесь на опорах – они тут же разрушаются. Когда приземлитесь на твердой каменной площадке, не зевайте. Надо подстрелить синюю летучую мышь, которая сидит справа на уступе. Подождите, пока собака бросит саблю. Запрыгивайте на уступ, где сидела мышь, и стреляйте орехом. Перепрыгивайте направо. Забирайтесь на уступ на стене и с него прыгайте налево. Сверху увидите летающую рыбу. Прыгайте на правый уступ, когда рыба слева. Потом сразу прыгайте дальше направо и еще раз, выше. Соберите монеты и спрыгивайте на улитку.

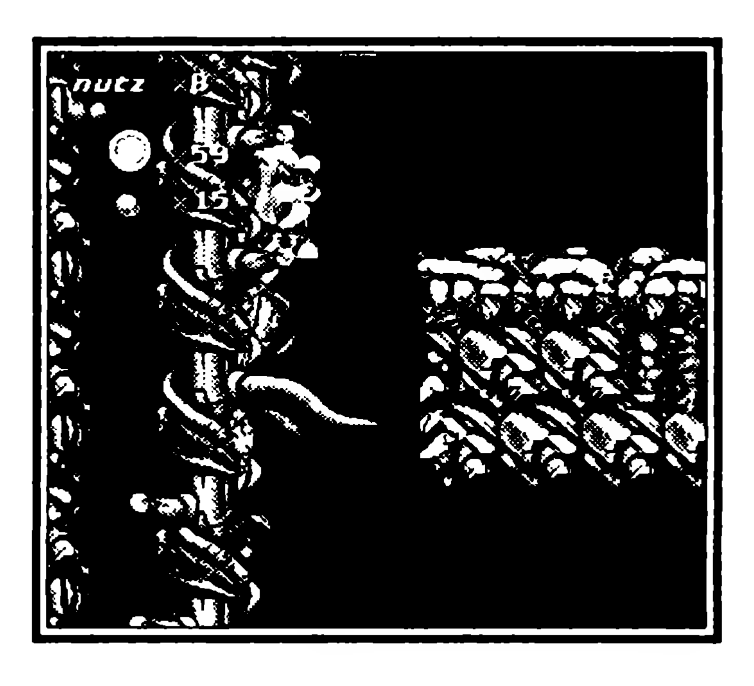
Затем сразу направо – на собаку, и на следующую. Поднимайтесь на уступ с улиткой, топчите ее и прыгайте налево, туда, где лежат монеты, разбежавшись по уступу. Берите справа здоровье и запрыгивайте на корни над вами. Двигайтесь налево по колоннам до моста. Переходите его и собирайте упавшие монеты. Взяв последнюю, остановитесь – сверху упадет громадная колотушка. Проходите под ней и запрыгивайте на корень слева. Приготовьтесь действовать быстро. Прыгайте на следующий слева корень, а с него сразу дальше налево. Перепрыгивайте человечка и прыгайте на корень над гусеницей. Только так можно избавиться от стаи летучих мышей без потерь. Поднимайтесь по корням наверх и спрыгивайте направо, на уступ с гусеницей. Идите направо. Собирайте монеты. Наверху увидите цепь. Но можно сначала сходить направо. Там три летучие мыши, а за ними придется попрыгать по разрушающимся опорам. Зато в награду – кучка монет. Прыгайте на цепь. Идите дальше направо. Там вас ждут две летающих рыбы, две улитки и три собаки. За второй улиткой – выход.



Уровень 16

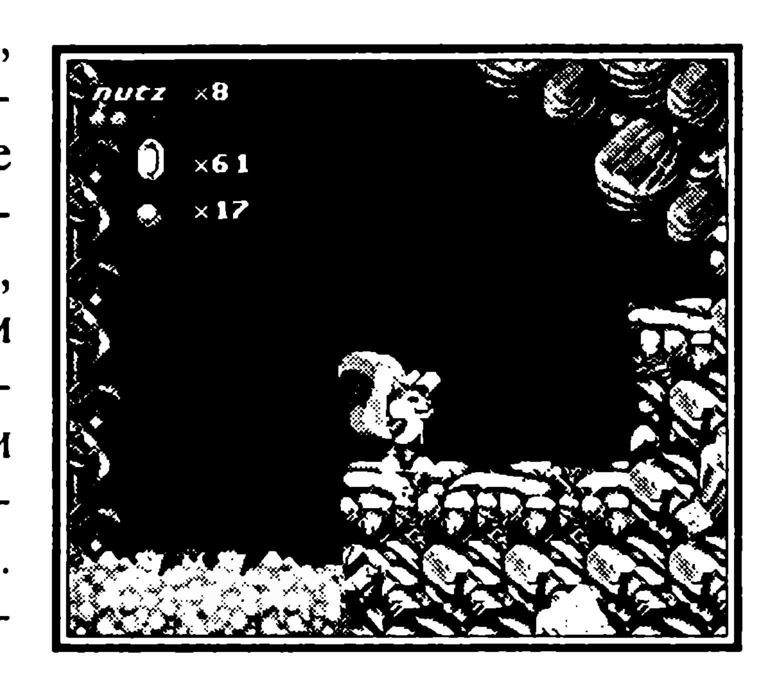
Прыгайте по уступам над вами и поднимайтесь дальше наверх по корням, придерживаясь левой стороны и пропуская летучих рыб. Прыгайте на уступ слева. Над вами будут пять разрушающихся опор. По ним надо подняться наверх и запрыгнуть на уступ справа, где вас встретит еж. Проделать это чертовски трудно, но можно. Если попытка срывается, надо опуститься на два корня вниз, чтобы опоры восстановились. Когда вы все же заберетесь наверх, прыгайте направо. Там вас ожидают две летучие мыши. Запрыгивайте на уступ справа, затем на следующий, слева. Подпрыгивайте на месте и два раза стреляйте по собакам. Собирайте монеты и идите налево, чтобы подняться по корням. На первом уступе справа есть орехи, но их охраняют три ежа. Поднимайтесь дальше. На втором уступе идите направо и стреляйте в двух собак, перепрыгивайте лаву и снова стреляйте три раза. Вам встретятся новые враги – маленькие человечки. Площадка закончится, и вы увидите корень. Если подниматься (для этого надо запрыгнуть на длинный выступающий корень), то вы найдете наверху слева орехи, монеты и здоровье. Если спускаться вниз, то найдете орехи, монеты и жизнь. НО! Наверху почти нет врагов, а внизу их более чем достаточно. Там есть целая стая летучих мышей. Так что особого смысла спускаться нет. Какой бы путь вы не избрали, вам надо будет вернуться к корню слева и подниматься дальше. На следующем уступе берите

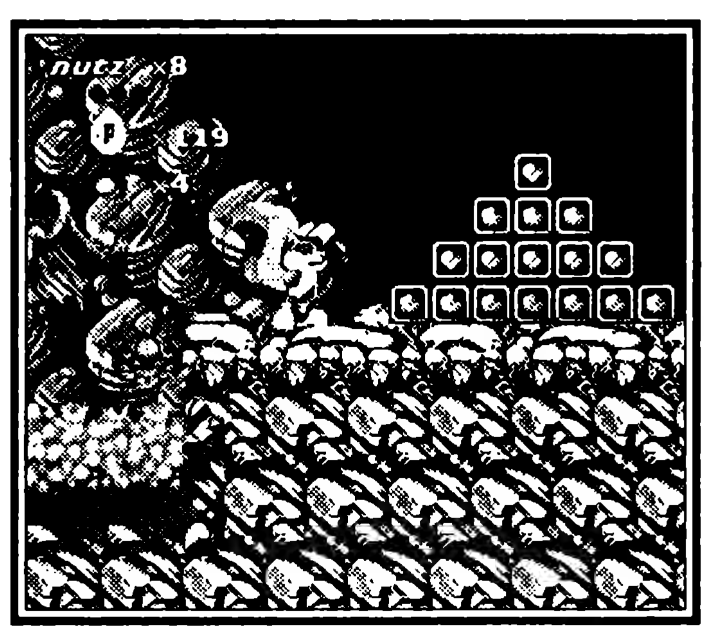






три ореха и, прежде чем прыгать направо, через лаву, выстрелите туда – там собака. Поднимайтесь по ступенькам, собирая монеты. На последней ступеньке справа остановитесь на краю и стреляйте, подпрыгивая. Впереди – стайка летучих мышей. Идите налево, увидите две разрушающихся опоры. Прыгайте по ним направо наверх. Там вам встретятся три маленьких человечка. Обратите внимание: там, где вы запрыгнули на уступ, болтается по вертикали еще одна опора. Отсюда вы можете пойти к выходу первым вариантом пути. Можно прыгнуть на нее, а потом сразу вернуться на уступ. Затем надо прыгнуть на опору чуть ниже, а с нее – налево, на другой уступ. Там вы увидите другие разрушающиеся опоры, ведущие наверх. Их всего четыре. На первую надо прыгать, когда она движется налево. Дальше – дело вашей реакции. Наверху вам надо попасть направо. Если у вас достаточно орехов и здоровья, то вы сможете прорваться через стаю летучих мышей, целый караван ежей и собаку, за которой долгожданный выход.

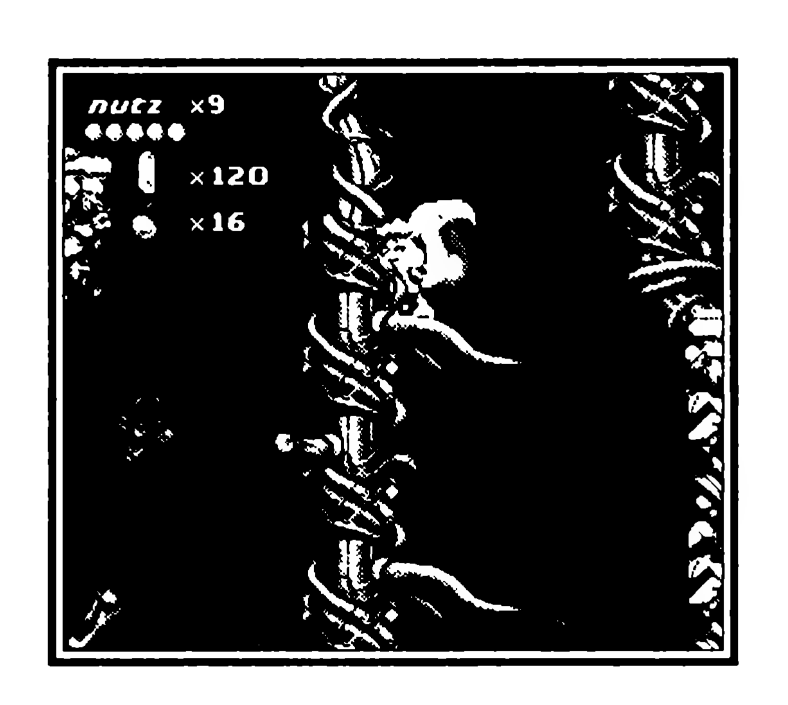




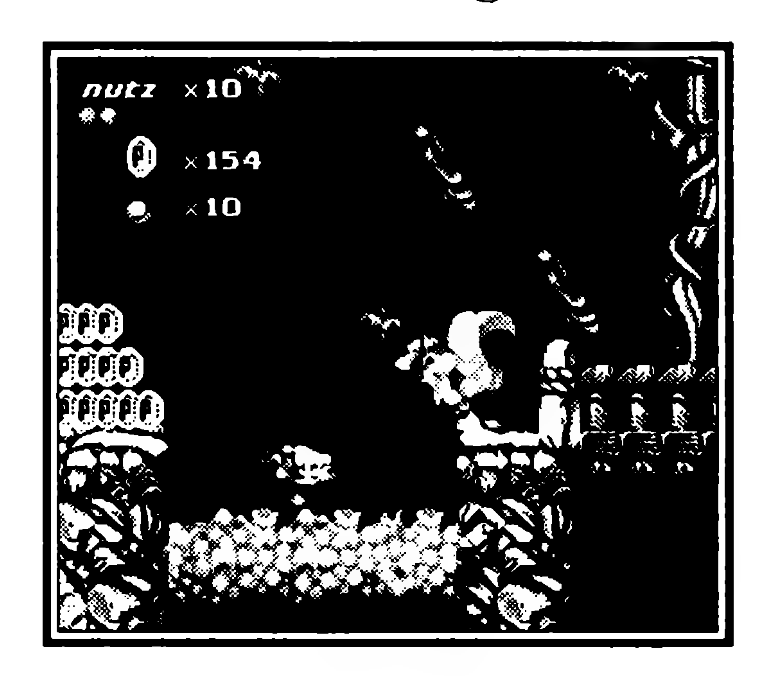
Однако можно пойти другим путем. Там, где вы видите болтающуюся по вертикали опору, идите направо. Прыгайте на монеты, виднеющиеся ниже. Вы попадете на летучую рыбу. С нее прыгайте дальше направо. Прыгайте на разрушающуюся опору и на уступ правее. Берите монеты и выходите на секретный подуровень. Запрыгивайте на ограждение перед лавой и прыгайте на летучую рыбу, когда она почти улетит направо, а с нее – на другую рыбу. Потом – еще дальше направо. Стреляйте в собаку и поднимайтесь по трем разрушающимся опорам. Идите налево и увидите другие опоры. Здесь вам предстоит проделать самый длительный подъем по опорам. Потом надо будет по таким же опорам прыгать через лаву. А в награду – целый холм здоровья и выход сразу за ним.

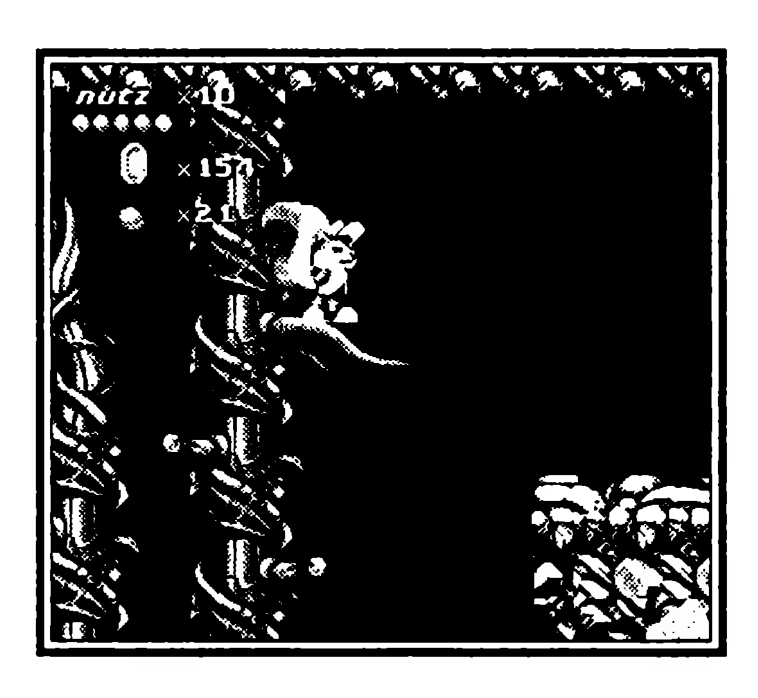
Уровень 17

Идите налево и падайте в яму. Там найдете орехи и жизнь. Возвращайтесь и запрыгивайте на корень справа. Поднимайтесь. Вниз не ходите. Наверху сначала прыгайте на левую площадку. Там встретите нового врага – золотистый шар. Его можно только застрелить или смахнуть хвостом. Затоптать не получится. Берите монеты и возвращайтесь на корень. Оттуда прыгайте направо. Подстрелите три шара. За ними увидите дракона. Не пытайтесь его уничтожить – это невозможно. Прыгайте на него, когда он не пускает огонь, а с него – на площадку выше, за орехами. Спрыгивайте и идите дальше направо. Со второго дракона прыгайте



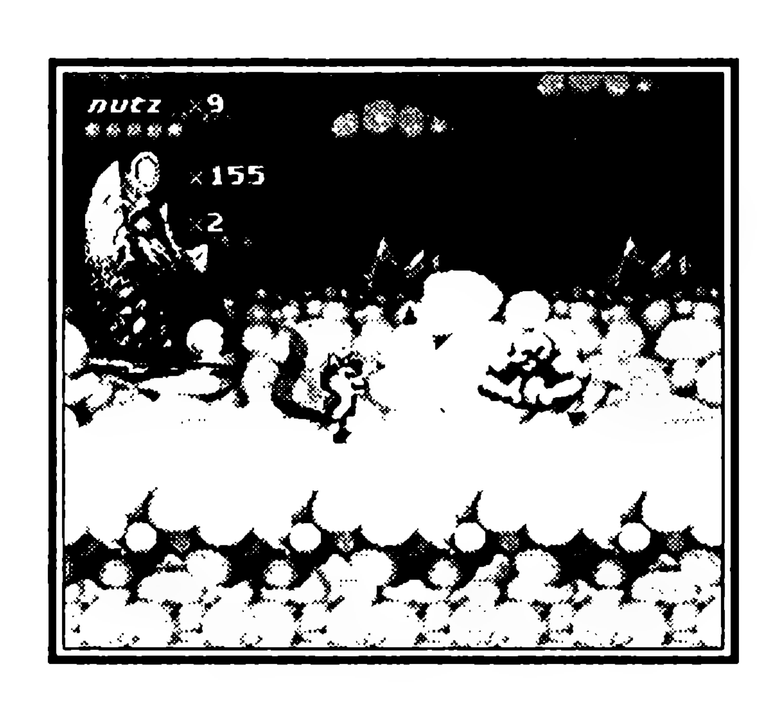
на следующую площадку. Собирайте монеты и здоровье. Теперь вам надо упасть в лаву под этой площадкой. Так вы попадете в секретную пещеру. Соберите монеты и идите налево – прямо в стену, за которой лежит жизнь. Возвращайтесь, перепрыгивайте провал и берите здоровье. Теперь падайте вниз. Собирайте орехи и прыгайте на цепь справа. Впереди – дракон, три шара и летучая мышь. Разделавшись с ними, поднимайтесь по корню справа. Спрыгивайте направо и пристрелите шары. Прыгайте на цепь, затем дальше направо. Падайте вниз вдоль корня и идите налево, стреляя в собаку и шары. Берите здоровье и орехи. Идите направо, подстреливая многочисленных собак. Прыгайте на цепь. Затем на следующую. Встаньте на самом краю ямы, по которой бродят огненные человечки, и они погибнут, ударяясь о ваши ноги. Идите дальше. Прыгайте на уступ, потом на гусеницу и с нее – на цепь. Спрыгивайте с цепи направо и топчите гусеницу. Потом становитесь на левый край этой площадки и прыгайте на другую цепь, которая выше первой. Снова спрыгивайте направо и еще раз на цепь. Она еще выше. С цепи спрыгивайте налево, на гусеницу. Идите налево, переправляйтесь по мосту и прыгайте через лаву. Берите монеты и возвращайтесь назад. Прыгайте на цепь, потом на площадку справа. Берите здоровье на уступе и прыгайте правее. Растопчите гусеницу и застрелите двоих человечков. Пробирайтесь направо и спрыгивайте вдоль корня. Идите правее и снова спрыгивайте вдоль корня. Входите в стену слева, попадете в секретный ход. Соберите монеты и возвращайтесь наверх по корням. С последнего корня прыгайте направо и стреляйте – там человечки и летучие мыши. Прыгайте на цепь, затем еще на одну, а с нее – на площадку справа. Правее будет выход из этого уровня.

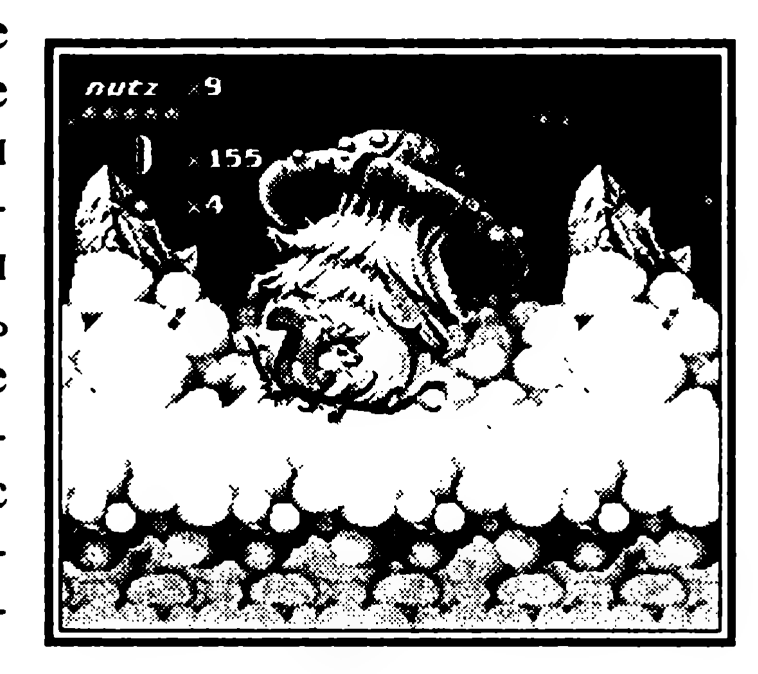


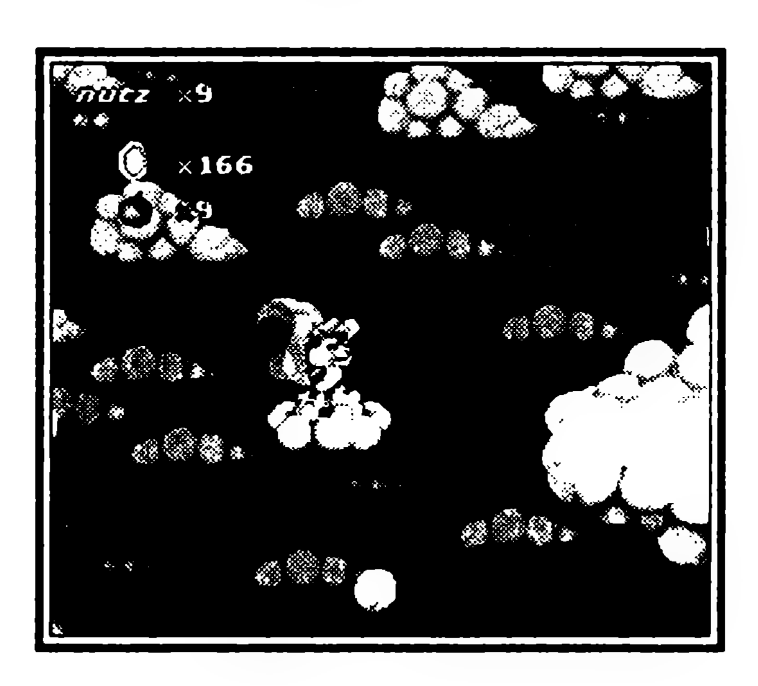


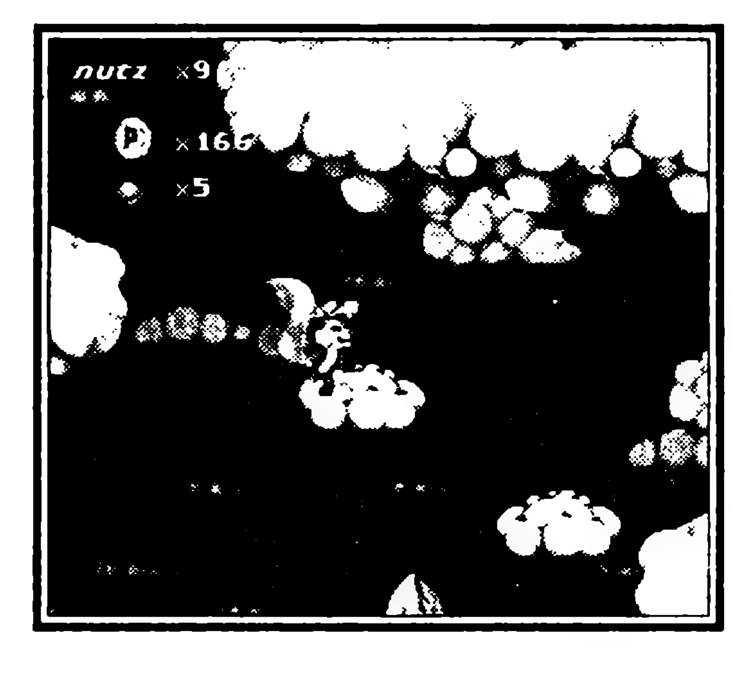
Уровень 18

Пробежимся по облакам, почему-то заросшим грибами. Вперед, то есть направо. Вам сразу же повстречаются злые тучи. Прыгайте на них, и они пропадут. Так же просто можно обойтись и с осами. С уже привычными гусеницами сами знаете что делать. Прыгайте направо, на маленькое облако, потом на следующее. Идите направо, методично уничтожая ос и тучи, пока не увидите множество маленьких облаков. Спрыгивайте сначала вниз, за орехами, а потом поднимайтесь по облакам наверх и левее. Идите налево. По дороге встретите уже забытую птицу. Прыгайте сначала на облако, а потом поднимайтесь по маленьким об-









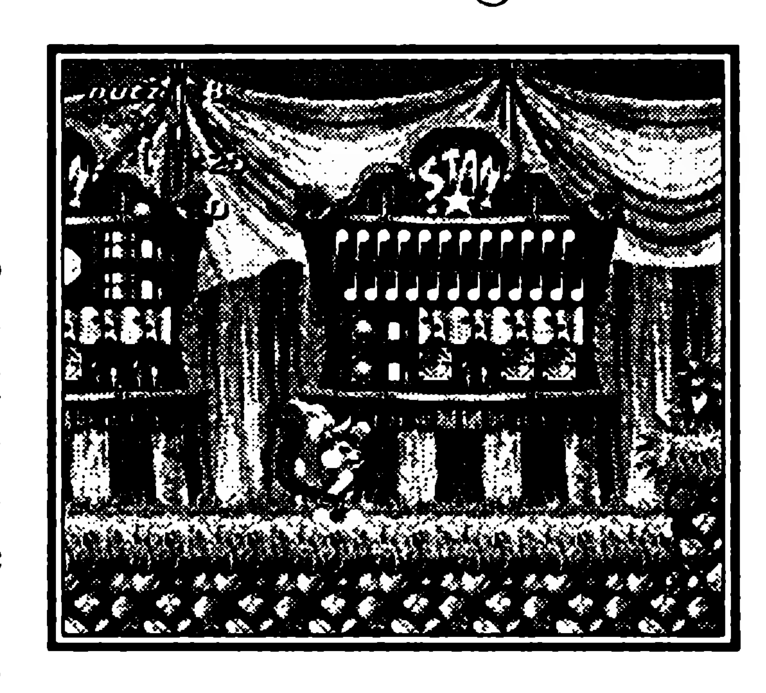
лачкам. Прыгайте направо и берите на облачке правее здоровье. Идите налево и перепрыгивайте на большое облако слева. Идите налево. Кроме гусеницы и туч, вам встретятся самолетики, сбрасывающие черные шары-бомбы. От них надо просто убегать, а потом, когда шары исчезнут, пробегать внизу. Идите налево и перебирайтесь на соседнее облако по маленьким облачкам. Прыгайте на осу и сразу стреляйте в птицу. Сметайте хвостом гусеницу и смело прыгайте налево, на одинокое облачко, а с него дальше. Потеряв одну единицу здоровья, бегите налево и по маленьким облачкам запрыгивайте наверх и вправо. С верхнего облачка прыгните сначала налево, возьмите здоровье и монеты, потом перебирайтесь направо. Подстрелите тучу, птицу и осу, а потом бегите направо, не обращая внимания на самолетики. Прыгайте направо, на облачко и сразу стреляйте. Двигайтесь направо, стреляя по тучам, и прыгайте по маленьким облачкам правее и выше. Спрыгивайте с них налево, на орехи. Бегите налево, подстрелив птицу, и не останавливайтесь – впереди сразу три самолетика. Запрыгивайте на облако, а с него на облачко поменьше. Поднимайтесь выше и сначала прыгайте налево. Подстрелите птицу, соберите орехи и возьмите здоровье слева сверху. Возвращайтесь и прыгайте направо. Впереди – четыре птицы и самолетики. Перепрыгивайте направо и, сметя гусеницу, неситесь дальше. Спускайтесь по облакам направо, за здоровьем. Поднимайтесь и перепрыгивайте правее и выше. Перепрыгивайте низколетящий самолетик и выйдите из уровня.



Уровень 19

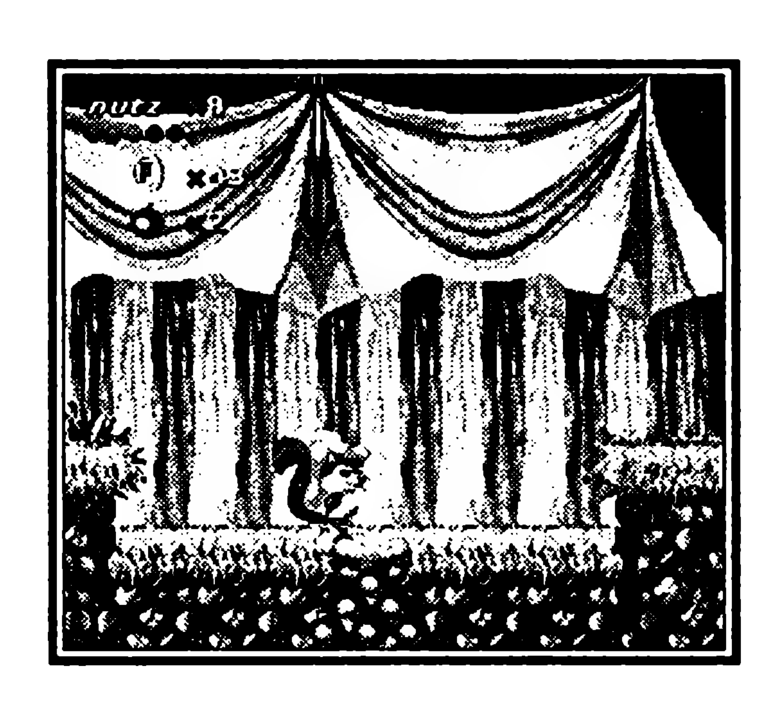
Новый босс уровня – огромный папа. Когда из-за облаков покажется голова, вставайте в центр и ждите, пока из облака не высунется ладонь. Бегите от нее прочь и в конце подпрыгивайте. Возвращайтесь, но не до середины. Лишь немного отойдите от края, потому что ладонь может появиться прямо под вами. Упражнение несложное, оно повторится несколько раз и голова скроется. Встаньте в центр. Голова сама ударится о ваши ноги. Потом она снова покажется. У нее будут выпадать глаза. Встаньте с левого края. Стреляйте, если есть орехи, если нет – прыгайте по глазам. Снова вставайте слава. Произойдет целое извержение глаз. Прыгайте по ним, стремясь удержаться ближе к центру. Затем вставайте прямо в центре, и голова снова ударится о ваши ноги. Голова появится снова и высунет язык. Перепрыгивайте несколько глаз и язык. Бегите направо. Пробегайте под одиноким глазом. Голова ударится о ваши ноги и появится еще раз. Теперь берегитесь руки, как в первом туре. Действия повторятся. В правом углу экрана – пять жизней головы.

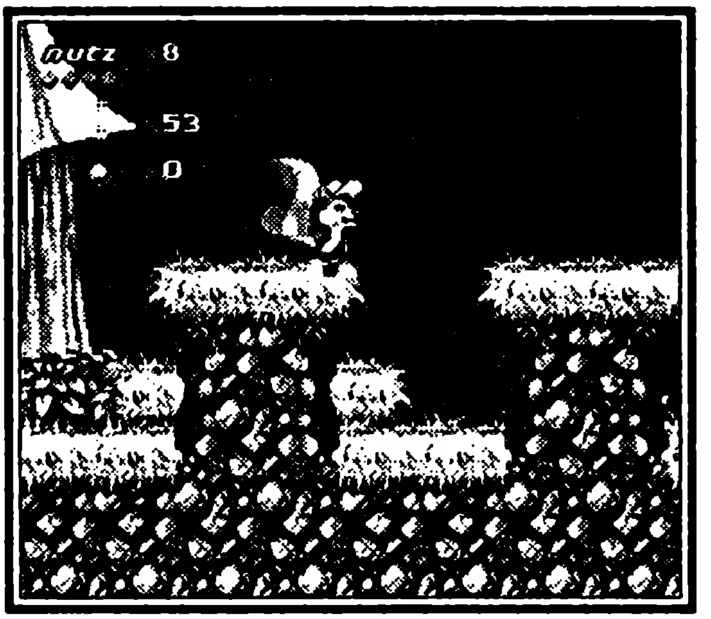
Уровень 20



Идите направо и прыгайте на мышей. Берите орех, стреляйте в шмеля и снова берите орехи во втором тире. Снова появится шмель. Двигайтесь направо, прыгая по гамбургерам. Долго на них стоять нельзя – они опускаются. Берите орех на уступе и приготовьтесь: когда вы будете на втором гамбургере следующей дорожки, прилетит шмель. На уступе справа – мышь. Она может ударить вас механическим кулаком. Внизу, справа, еще одна такая мышь, шмель и здоровье во втором тире. Поднимайтесь по уступам направо, спускайтесь и берите орехи в тире. Прилетит шмель. Идите дальше направо. Поднимайтесь наверх, не тратя орехи. После тира наверху прилетят два шмеля. Прыгайте дальше по гамбургерам. Если постоять на первом, можно увидеть здоровье внизу, но его лучше не брать. Прыгайте по уступам и гамбургерам направо и бегите мимо тиров и закусочной, напротив которой появится шмель. Здесь вы встретите почти родные помидоры. Давите их, то поднимаясь, то опять спускаясь справа по уступам. Потом поднимайтесь наверх и спрыгивайте по стрелке из монет. Дождитесь, пока гамбургер опустится вниз, и прыгайте направо. Появится шмель. На площадке, где помидор, встретите еще одного шмеля. Идите направо – там еще два шмеля и выход.

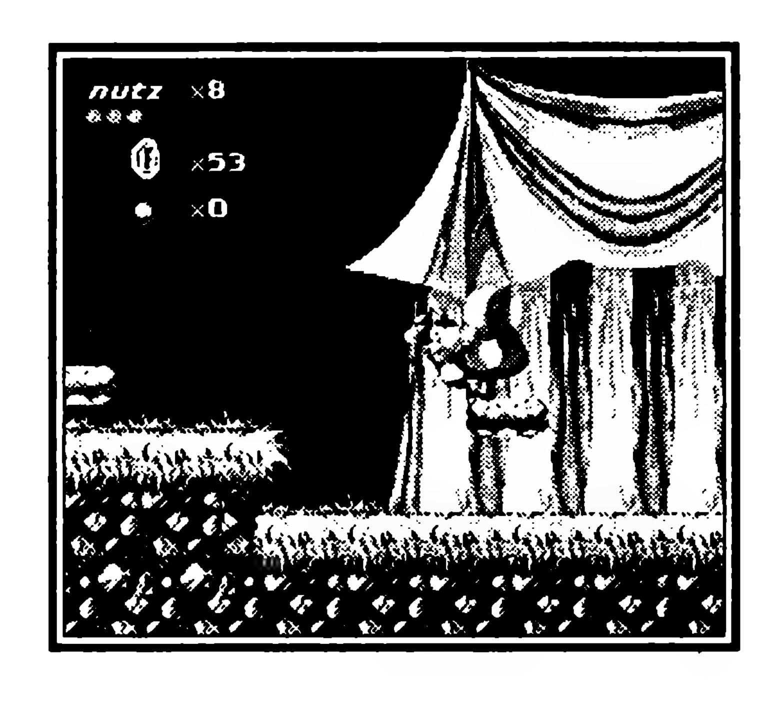
Уровень 21





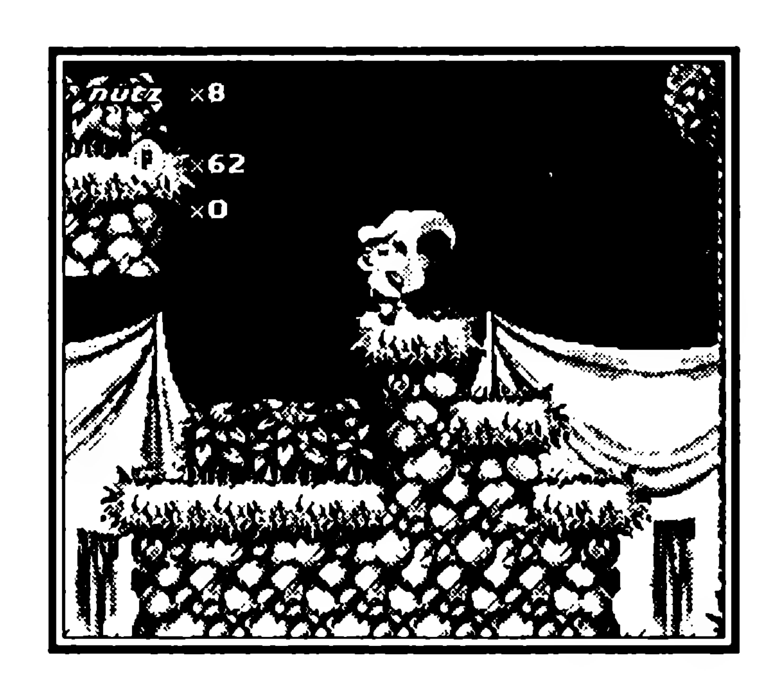
Идите направо. Прыгайте на двух мышей, берите орехи. За следующей мышью прилетит шмель. Дальше увидите гамбургер и под ним – орехи. Подождите, пока гамбургер опустится, берите орехи и сразу прыгайте направо. Там подстрелите шмеля. Справа растопчите мышь с кулаком. Не тратьте орехи! Потихоньку шагайте направо, пока не увидите еще одну мышь. Отбегайте налево, выманивайте ее за собой и потом у края площадки растопчите. Идите направо. Прилетит шмель. Дальше тактика такая: идете вперед, пока не увидите шмеля, потом бежите назад, держа шмеля в поле зрения. Когда он опустится к земле, поворачиваетесь и стреляете. Мышей надо только топтать, не тратьте орехи. Справа возьмите орехи на площадке и идите дальше. Повторите тактику выманивания шмелей. В первом тире есть здоровье. Идите дальше направо и не оставляйте за спиной ни одной мыши, потому что вам часто придется удирать от шмелей, которых впереди еще много. Когда увидите два одинаковых уступа, между которыми есть яма, будьте осторожны. Спускайтесь направо и поднимайтесь, но как только увидите мышь – бегите назад. Появится шмель. Воз-

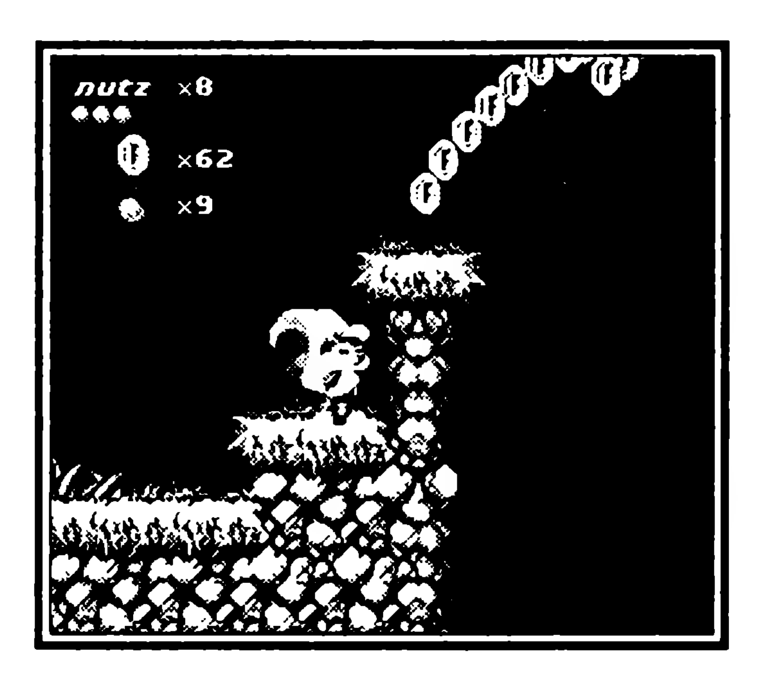
вращайтесь к двум уступам и стойте на левом. Если у вас остались орехи – прекрасно, стреляйте, а если нет, дождитесь, пока шмель залетит между уступами, и прыгайте на него. Идите направо, поднимайтесь и топчите двух мышей и шмеля, а потом мышь с кулаком. После еще двоих мышей с кулаками прилетят четыре шмеля, и вам придется побегать. Лучше всего возвращаться налево до самой высокой площадки и с нее прыгать на шмелей. Разделавшись со шмелями, идите направо и прыгайте по крутящимся гамбургерам. Когда вы будете на втором, прилетит шмель, но вы прыгайте направо, на мышь, а уже с нее на шмеля. Ниже справа лежат четыре здоровья и висит гамбургер. Можно просто взять здоровье и бежать направо – там выход. А можно прыгнуть на гамбургер и с него тут же на уступ с мышью. Появится шмель, но его можно пристрелить орехом, который лежит на уступе слева. Поднимайтесь по уступам, собирайте монеты и орехи, возвращайтесь и выходите на следующий уровень.



Уровень 22

Идите направо. Собирайте орехи, перепрыгивайте ежа и стреляйте в сову. Перепрыгивайте еще одного ежа и спрыгивайте на гамбургер. Подождите, пока еж справа отползет, и прыгайте на площадку. Дальше на уступе сидит сова. Подстрелите ее. Теперь идите направо, применяя ту же тактику, что и со шмелями. Только теперь ваш противник – совы. Не оставляйте за собой ежей и чучела. На одном из подъемов по площадкам, там, где два ежа, вы увидите слева наверху еще одну площадку с ежом. Прыгайте туда. Вас будут ждать две совы и еж, а в награду – орехи и здоровье. Спрыгивайте и спускайтесь направо. Впереди сова и два чучела. Поднимайтесь направо и сильно прыгайте с самого края узкой площадки по стрелке из монет. Вам надо попасть на узкую колонну, а с нее дальше направо. Запрыгивайте на уступ сверху и прыгайте направо – там здоровье. Возвращайтесь и спрыгивайте вниз, направо, на чучело. Перепрыгивайте ежа и прыгайте по дуге монет с уступа на уступ. Сметайте хвостом двух ежей и снова применяйте тактику выманивания врага – впереди три совы. Собирайте орехи, перепрыгивайте ежа и спрыгивайте на гамбургер. Когда он начнет опускаться, падайте на другой гамбургер, который болтается ниже. Потом на следующий справа. Прилетит сова. Подстрелите ее и перепрыгивайте на следующий гамбургер. Дальше надо запрыгнуть на гамбургер, двигающийся по вертикали. Прыгайте, как только гамбургер, на котором вы стоите, начинает дви-

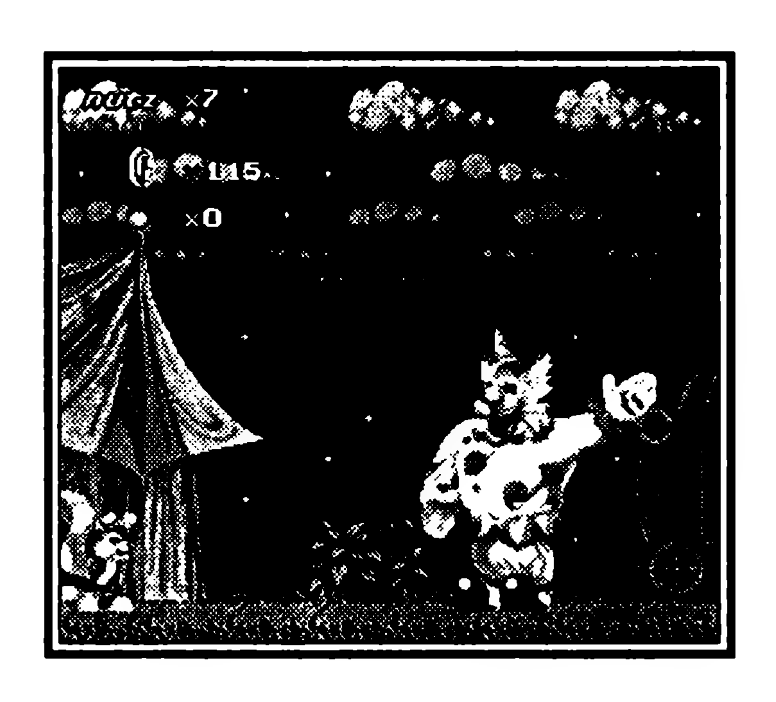






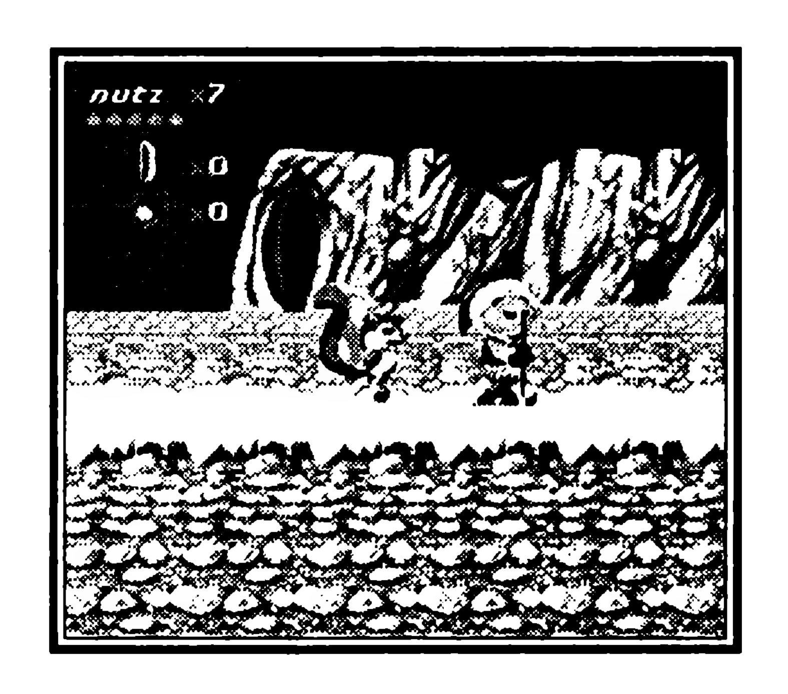
жение справа налево. Запрыгивайте направо и стреляйте в двух сов. Идите направо, по прежнему применяя осторожную тактику. Прыгая по колоннам, на которых сидят совы, направляйтесь вправо и выходите из уровня.

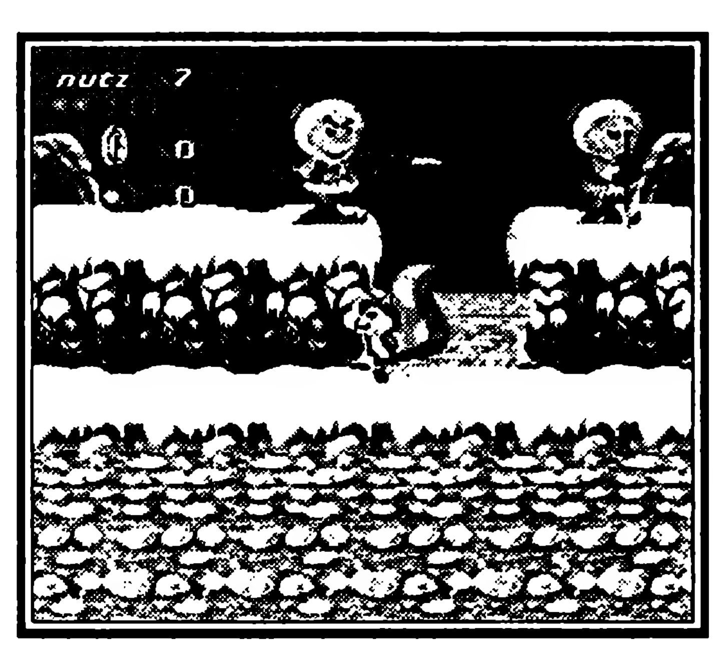
Уровень 23



Босс уровня – клоун, не сказать, чтобы маленький, как его обозвали. Тактика простая: сначала стойте в левом углу и внимательно следите, куда летят подушки, которые бросает клоун. Летят они медленно, так что увернуться можно. Потом, когда головы клоуна начнут летать, бегайте туда-сюда и прыгайте на головы, не обращая внимания на самого клоуна – он безвреден без головы. Затем все действие повторится. Следите за счетчиком жизни клоуна в правом верхнем углу.

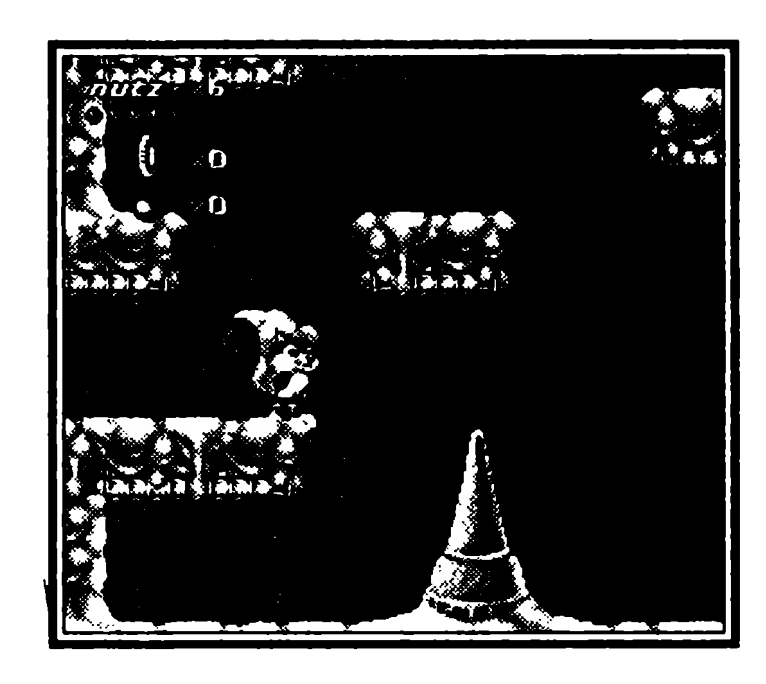
Уровень 24





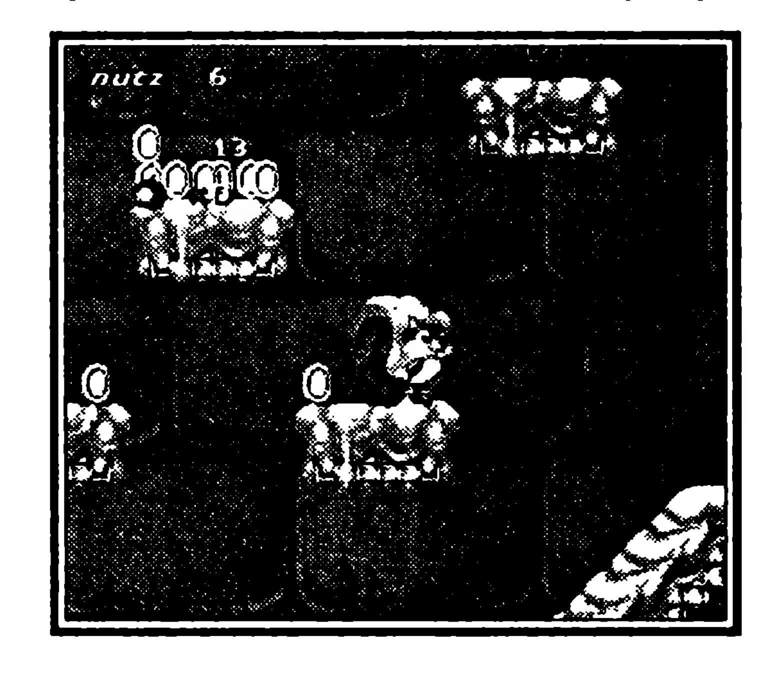
Идите направо и прыгайте на двоих человечков. Становитесь на край льдины, балансируя, и прыгайте на льдинку. Прыгайте вправо, и встретите человечков, которые стреляют гарпунами. Прыгайте на двоих первых, а от третьего убегайте налево и подпрыгивайте, пропуская гарпун. Сверху увидите птицу, сбрасывающую снежный ком. Пробегайте под ней и прыгайте на следующую льдину справа. Вы попадете на пингвинов. Прыгайте по ним на месте и идите дальше. Запрыгивайте наверх, когда увидите орехи, и сразу спрыгивайте на голову стрелка. Загляните направо и, увидев птицу, бегите налево. Запрыгивайте наверх и прыгайте по пингвинам, а потом на птицу. Перепрыгивайте направо, на верхнюю площадку. Растопчите человечка. Спускайтесь на льдину справа и перепрыгивайте на движущуюся льдинку правее. Прилетит птица, и вам придется пожертвовать одной единицей здоровья. Прыгайте направо и сразу наверх, на пингвинов. Растопчите их и человечка, спускайтесь на льдину справа и стреляйте назад два раза, по стрелкам. Прыгайте на льдинку справа и приготовьтесь: впереди очень трудный участок. Сначала как можно дальше и сильнее прыгайте направо. Попадете на птицу. С нее прыгайте на другую, а потом вниз. Теперь вам надо растоптать стрелка, а затем применяйте уже прошедшую проверку тактику выманивания. Только на этот раз вам надо добиваться, чтобы птицы бросали снежные комки. Отбегайте налево и снова возвращайтесь. Осторожнее прыгайте на пингвинов, чтобы не наткнуться на кружащих птиц. Пройти это место надо поскорее, потому что птицы начнут приносить ком-

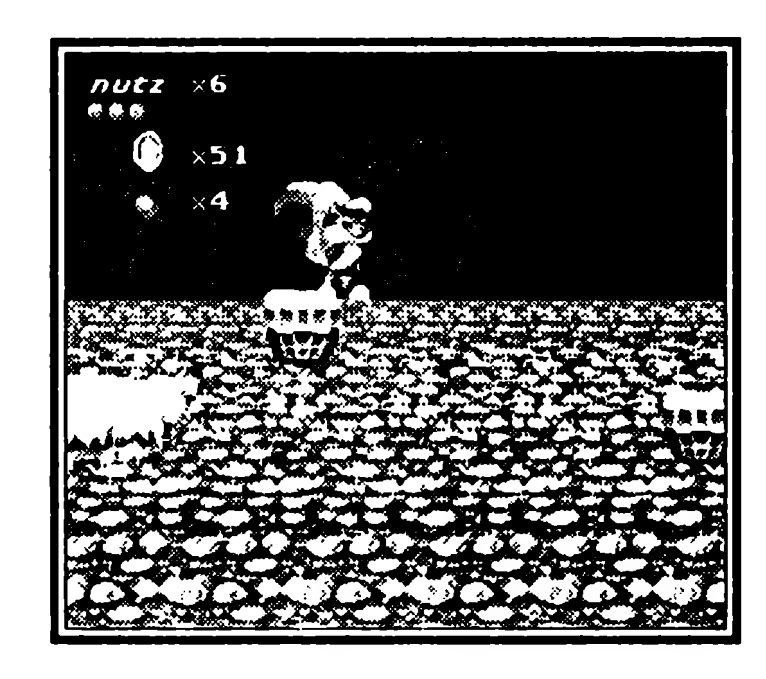




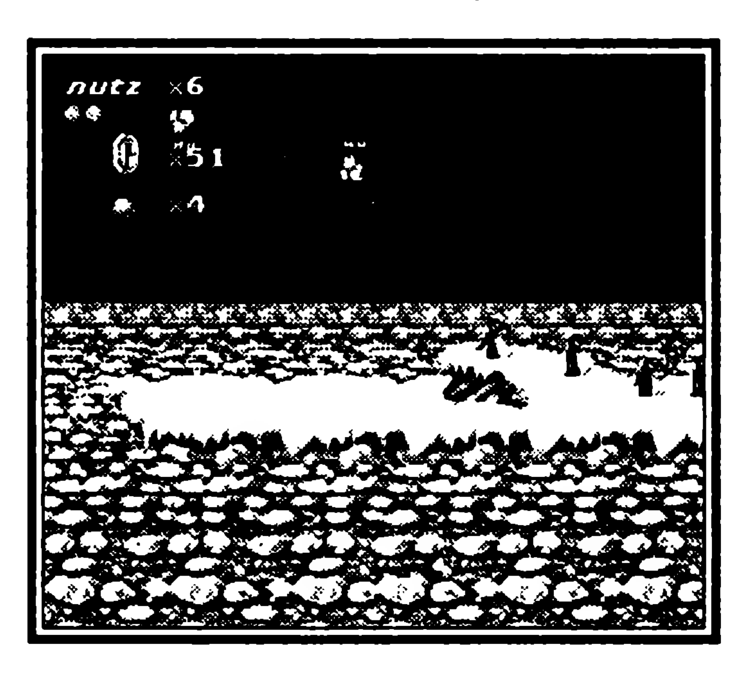
ки и слева. Когда доберетесь до уступа, передохните и прыгайте на человечков справа, потом еще на одного, затем, на стрелка. Прыгайте на льдинку, а потом на следующую и одновременно стреляйте – прилетит птица. Прыгайте по льдинкам, и окажетесь на небольшой льдине. Прилетит птица, которую надо успеть подстрелить. Прыгайте по льдинками дальше направо. С последней перепрыгивайте на льдину и сразу пробегайте до человечка. Остановитесь рядом с ним, и тогда птица сбросит комок чуть левее. Прыгайте на человечка. Проходите мимо Иглу и прыгайте на стрелка. Встретив пингвина, отбегайте налево и прыгайте на него так, чтобы не попасть на уступ выше. Идите до конца льдины и прыгайте направо, на едва заметную льдинку. Прыгайте по этим льдинкам, и в конце довольно длинного пути найдете жизнь. Возвращайтесь и заходите в иглу.

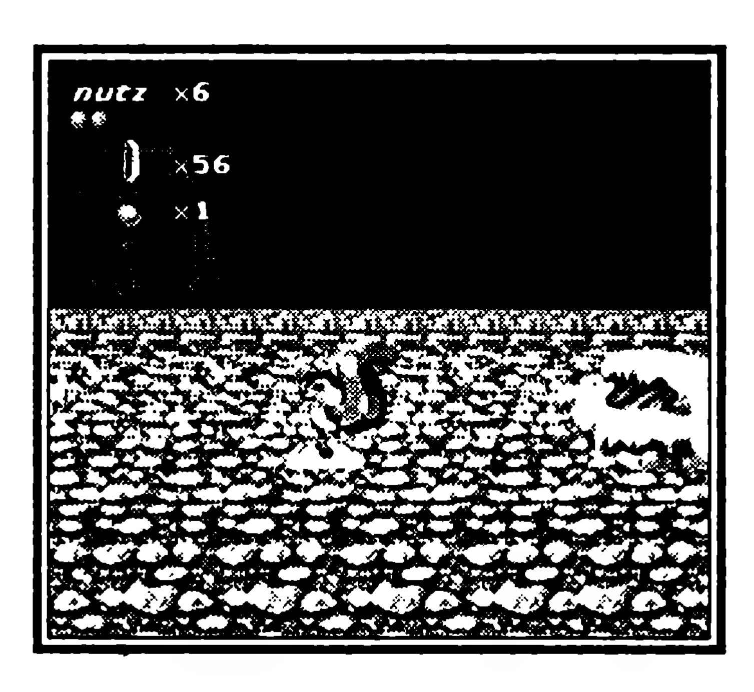
Прыгайте на площадку справа и выше, потом еще правее. Присядьте и сметите хвостом черный шар. Идите направо по лестнице и спуску за орехами. Если пойти налево по самому верху, можно найти здоровье в углу. Спускайтесь. На одном из уступов на левой стене есть монеты. Идите направо снизу. В правом углу подпрыгивайте и стреляйте в человечка слева, потом в пингвина справа. На месте пингвина подпрыгивайте и стреляйте в еще одного человечка. Перепрыгивайте на его место. По площадкам здесь надо прыгать с самого края, балансируя перед прыжком, чтобы не падать. Берите монеты и запрыгивайте на площадку, с которой видно человечка наверху. Прыгайте и стреляйте в него, а потом прыгайте на его место. Перепрыгивайте на площадку слева выше и прыгайте еще левее. Со спуска прыгайте направо и стреляйте в человечка. Перепрыгивайте еще правее. Там будут два черных шара. Собирайте орехи справа и спускайтесь вниз. Бегите по низу направо, стреляя в человечков, и запрыгивайте на спуск в углу. Перепрыгивайте налево, на площадку под черным шаром, и еще дальше налево. Поднимайтесь по трем колоннам и берите монеты на площадке справа. Возвращайтесь и с самой маленькой колонны прыгайте налево, подстрелив пингвина. Оттуда прыгайте налево, потом направо и поднимайтесь по спуску. Впереди три черных шара. Берите здоровье и идите направо. Спрыгивайте на спуск, ведущий налево и вниз. Прыгая через пингвинов, спускайтесь. Слева, на уступах, рассыпаны монеты и есть здоровье. Берите все это, спускайтесь вниз и будьте готовы к встрече с тремя черными шарами. По нижнему ярусу двигайтесь направо, поднимайтесь по лестнице и, прорвавшись через толпу черных шаров, выходите из уровня. Вы выйдете из





иглу. Идите направо, топчите черный шар и стреляйте в человечка наверху. Прыгайте по льдинкам и берите монеты. Разбегайтесь на льдине сразу за монетами и сильно прыгайте направо, там есть еще одна льдина. Переправляйтесь по льдинкам направо. Бегите, не поднимаясь на уступы, и смахивайте хвостом два черных шара. Перепрыгивайте направо, растопчите двоих пингвинов и прыгайте на раскачивающуюся льдинку. С нее надо прыгать направо. Это довольно трудно сделать. Становитесь на левый край льдинки, балансируя. Когда льдинка начнет движение направо, разбегайтесь и прыгайте. На льдине справа вас встретят черные шары. Прыгайте на месте, топча их, и потом бегите направо. Переправляйтесь по льдинкам. На следующей льдине вам уготована еще одна теплая встреча. Прыгайте на двух стрелков и, подскакивая на них, стреляйте с птиц, несущих комки. Топчите пингвинов и прыгайте направо, стараясь попасть на пингвина. Прыгайте дальше направо по льдинам и учитывайте, что на каждой вас кто-то ждет. Перепрыгивайте на едва заметную льдинку и приготовьтесь к бою. Запрыгивайте на льдину справа и стреляйте в человечка. Если орехов не осталось, прыгайте на него и, теряя единицу здоровья, прорывайтесь направо по верхним площадкам. Обязательно растопчите человечков и птиц. Прыгайте с этой льдины дальше направо. Там черный шар. По льдинкам перебирайтесь направо и, растоптав черные шары, убегайте от человечков правее – там выход.





Уровень 25

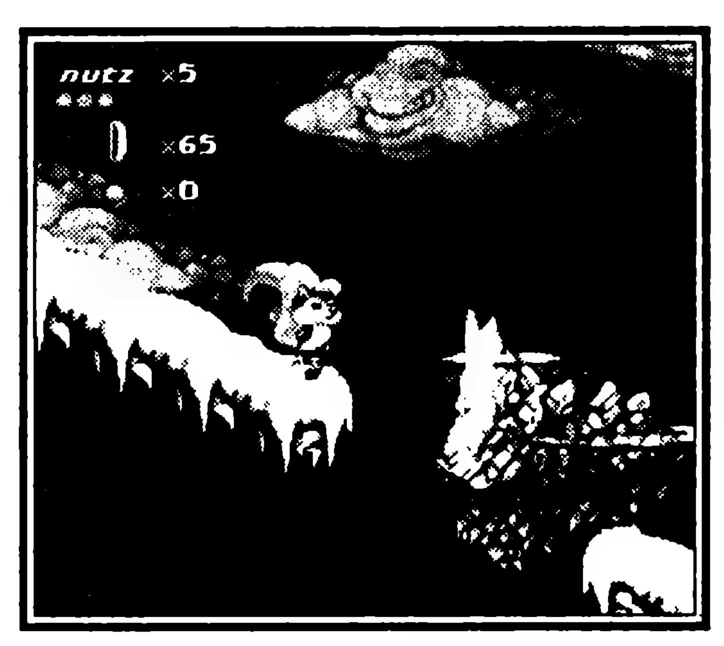
Идите направо, топчите черный шар и запрыгивайте на уступ выше. Сразу спрыгивайте назад, когда птица сбросит комок. Снова запрыгивайте. Идите направо очень осторожно – под елкой гололед и по нему надо научиться двигаться. Прыгайте на вращающуюся льдинку, а с нее на уступ справа. Там стрелок и черный шар. Соберите орехи и, двигаясь осторожно из-за льда, перепрыгивайте дальше. Подстрелите птицу, шар, стрелка и еще одну птицу. На крайней справа елке – орехи. Прежде чем прыгать дальше направо, стреляйте. Когда доберетесь до двух уступов с пингвинами, между которыми качается льдинка, прыгайте на нее. Сверху есть здоровье. Правее этого места не спешите идти вперед. Топчите маленьких пингвинов по одному и стреляйте в человечка. Впереди – сплошной лед. Прыгайте на льдинку и в прыжке стреляйте в птицу. Потом прыгайте на пингвина и выше, направо. Будьте готовы к встрече с танцующими растениями. Поднимайтесь направо и запрыги-





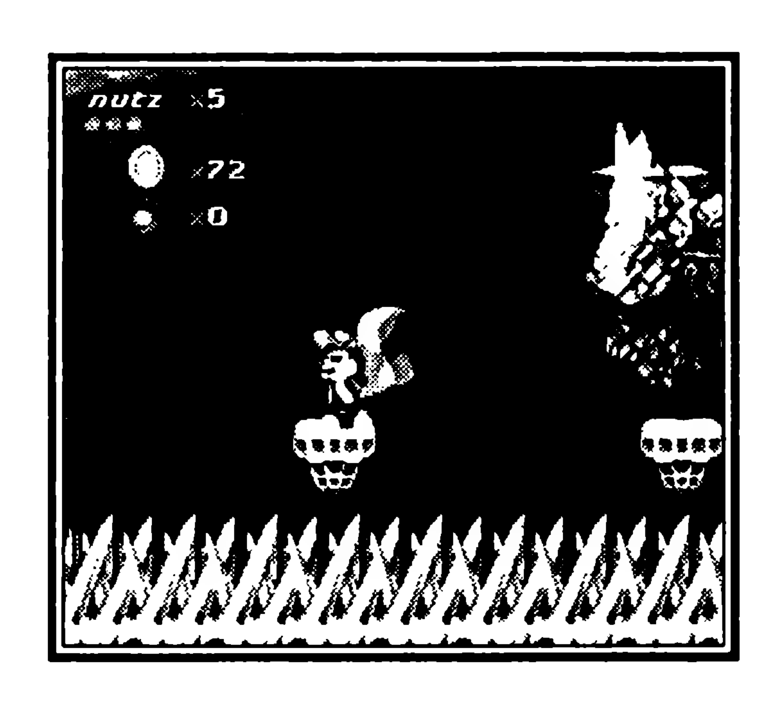
вайте на уступ, а с него – налево. Если орехов нет, то, увидев растение, прыгайте назад. Оно последует за вами. Растопчите его и снова прыгайте налево. Там пингвин и еще одно растение. Дальше идите медленно – слева гололед. Прыгайте на льдинку и с нее – на уступ слева. Там стрелок. На следующую слева площадку прыгайте осторожно – там гололед. Сразу возвращайтесь. Птица сбросит комок. Снова прыгайте налево. Впереди два человечка. За ними, на самом начале подъема налево, скатится черный шар. Наверху, перед площадкой с пингвинами, прикатится еще один шар. Запрыгивайте к пингвинам, а оттуда – направо. Хотя, если есть желание испробовать крепость нервов, можно сходить дальше налево. Растоптать пингвинов и прыгать по льдинкам, пока не найдется жизнь. Всего льдинок около пятнадцати. Половина – вращается. На одну надо прыгать, когда ее даже не видно. Короче, можно и не ходить. Прыгайте лучше направо, но осторожно – там везде лед. Когда доберетесь до ската направо, осторожно. Во-первых – гололед, а во-вторых – появятся растения. Двигайтесь дальше направо. Теперь вам придется прыгать по разорванному скату. Мало того, что обледенелому, так его еще и почти не видно. После нескольких прыжков вы найдете справа выход из уровня.



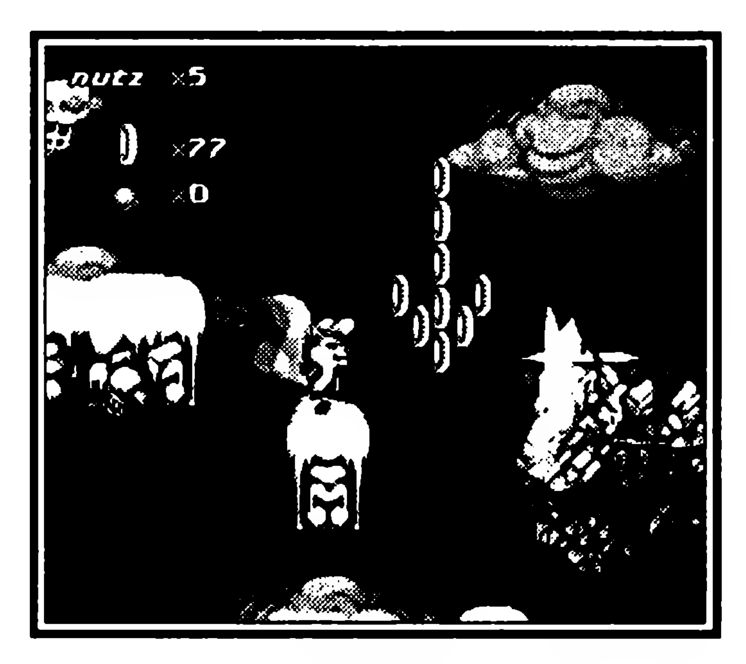


Уровень 26

Идите направо и прыгайте на троих человечков. Вниз спускаться не надо. Запрыгивайте правее. Берите орехи и монеты. Стреляйте в растение. Идите направо. Переправляйтесь по льдинкам и сразу запрыгивайте на площадку сверху. Прыгайте на стрелка и уворачивайтесь от растения, которое снизу. Потом прыгайте на него и еще на одного стрелка. Прыгайте справа на льдинку и вниз, на спуск. Боритесь с растениями и пингвинами, но вниз не спускайтесь. Идите наверх и прыгайте не на льдинку внизу, а как бы чуть повыше. Под вами образуется платформа. Перепрыгивайте направо, собирайте орехи с елки и монеты. Возвращайтесь и падайте под платформу – так вы попадете на льдинку. Спускайтесь, топчите пингвинов и прыгайте на стрелку из монет. Разберитесь с двумя стрелками и спрыгивайте налево по льдинкам. Сходите налево, за орехами, растоптав троих пингвинов и два растения. Пропустите птицу. Возвращайтесь и спускайтесь направо. Спрыгивайте справа на стрелка и берите здоровье. Идите налево. Там четыре растения и птица. Запрыгивайте на крутящуюся льдинку, затем на следующую. Спрыгивайте на голову человечка, снова



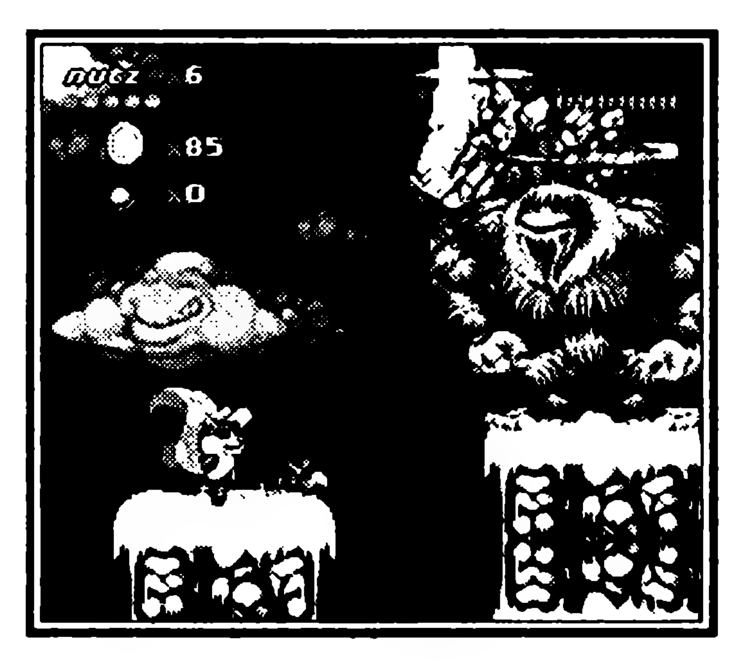
запрыгивайте на льдинку. Сильно прыгайте налево и, не задерживаясь на следующей льдинке, пролетайте дальше, стреляя. Вы попадете на площадку с двумя стрелками. Дальше слева вам встретится растение. Перепрыгивайте шипы, берите орехи и топчите троих пингвинов. Четвертого пока не трогайте. Спуститесь и встаньте напротив площадки с елкой, слева выше. Когда пингвин спустится, прыгайте на него, а с него – на площадку. Собирайте орехи с елки и спрыгивайте. Спускайтесь по скатам и спрыгивайте с одного из уступов прямо на монету, которая висит в воздухе. Вы попадете на льдинку, с нее через пингвинов прыгайте направо и двигайтесь правее, стреляя по человечкам и растениям, перепрыгивая пингвинов. Там вы найдете выход.



Уровень 27

Босс всех уровней – снежный человек. Здесь вы пройдете полную проверку на реакцию и точность. Если у вас не полное здоровье – падайте направо и погибайте. С полным здоровьем новой жизни идите направо по гололеду и прыгайте на уступ с жизнью так, чтобы не взять ее. Потом перепрыгивайте через жизнь на правый край уступа. Жизнь брать нельзя! Появится снежный человек. Прыгайте на него, тратя единицу здоровья. Подпрыгивайте и ударяйте его ногами. Он замерцает и спрыгнет на уступ с жизнью. Прыгайте на него и, оттолкнувшись, возвращайтесь направо. Он прыгнет на вас. Подпрыгивайте и ударяйте его ногами, пока он кидает снежинки. Затем еще раз ударяйте его, когда он начнет дуть. Спрыгивайте после удара на жизнь. Ваше здоровье восстановится. Враг прыгнет на вас. Прыгайте одновременно с ним направо и сразу же прыгайте на него. Ударив его, оставайтесь на уступе, где была жизнь. Снежный человек еще раз прыгнет на вас. Снова прыгайте направо, ударяйте его и оставайтесь на уступе, где была жизнь. Прыгайте прямо на врага, теряя здоровье. Когда он начнет дуть, ударяйте его и спрыгивайте на уступ ниже. Снежный человек кинет в вас три снежинки. Стойте на левом краю уступа. Первые две снежинки не причинят вам вреда, а над третьей надо подпрыгнуть. Сразу вслед за этим прыгайте на врага и, когда он начнет дуть, ударяйте его, спрыгивая ниже. Он прыгнет за вами. Перепрыгивайте направо одновременно с ним и ударяйте его последний раз.





Ура! Вы – победитель. Конец истории.

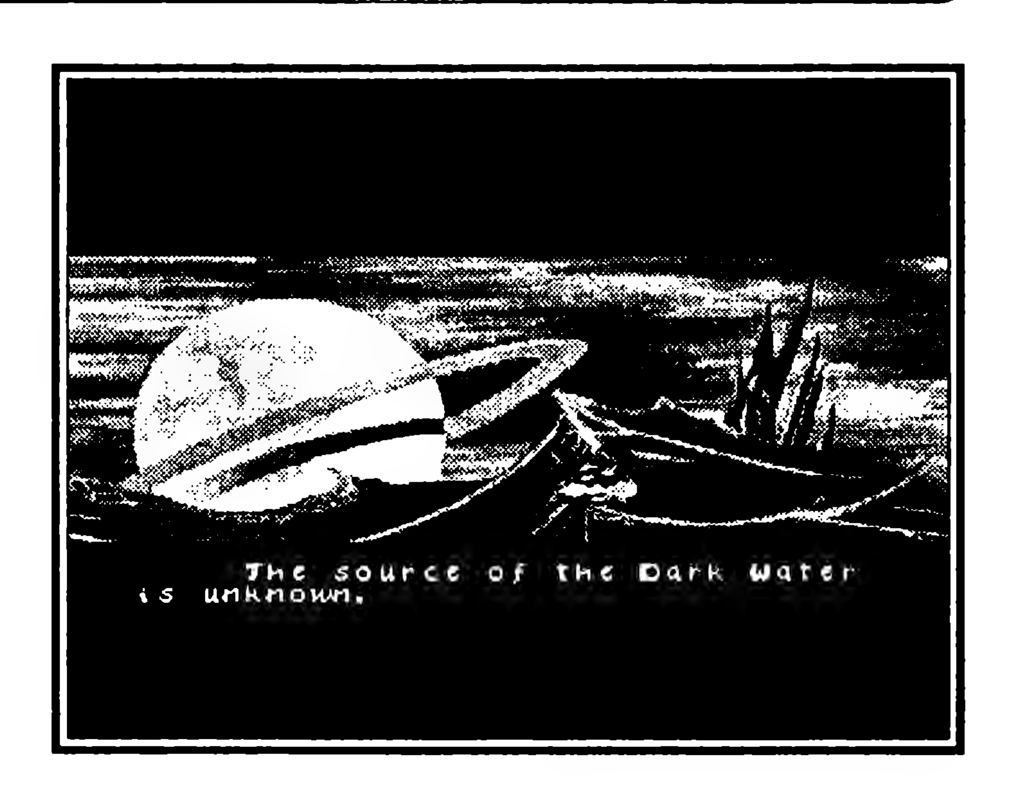


PIRATES OF DARK WATER

ПИРАТЫ ТЕМНОЙ ВОДЫ

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

На планете Мер разрастаются области Черной Воды, в недрах которой погибает все живое (ну и неживое, разумеется). Чтобы ее остановить, нужен магический талисман, состоящий из двенадцати камней и компаса. А компас здесь причем, спросите? А чтобы найти эти самые камни, на поиски которых вы и отправляетесь в лице трех персонажей.



В игре вам будет помогать летающая обезьяна Ниддлер, которая может вернуть вас на начало этапа, если вы запутались или хотите сменить героя (но это возможно только в том случае, когда Ниддлер не голоден).

По ходу игры вам необходимо пройти восемь уровней. Уровень сложности — средний, и игру сможет пройти даже и не специалист. Интересно и то, что вы сами можете планировать карту маршрута, выбирая этап из предложенных компьютером.

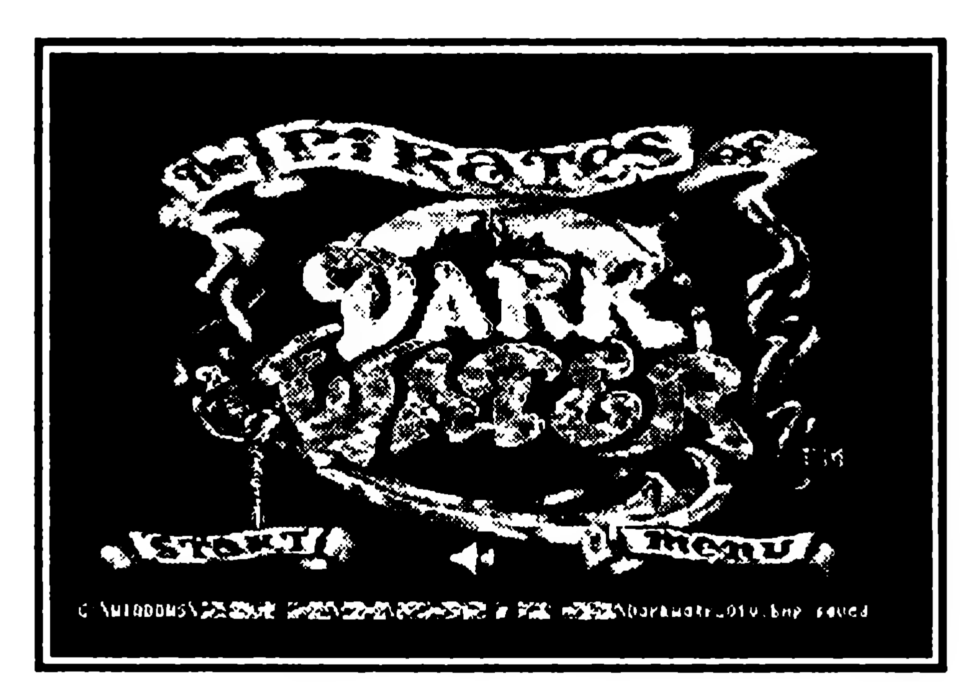
Персонажи

Ren — молодой принц. Родина — Октопон (страна такая). Любит путешествия, свой меч. Не любит пирата Блота и его команду. Оружие — меч, ножи.

Tula — ловкая и хитрая воровка, обладает магией. Родина — Андорус, магическая страна. Любит планировать свои действия. Не любит, когда кто-то приносит вред ее Родине. Оружие — меч, магия.

Ioz — бывший пират, искатель приключений. Родина — остров Джейходж. Любит золото, сокровища, хорошую битву (лучше на мечах). Не любит — Блота, независимых женщин. Оружие — меч (большой), арбалет.

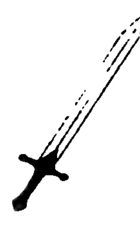
Управление



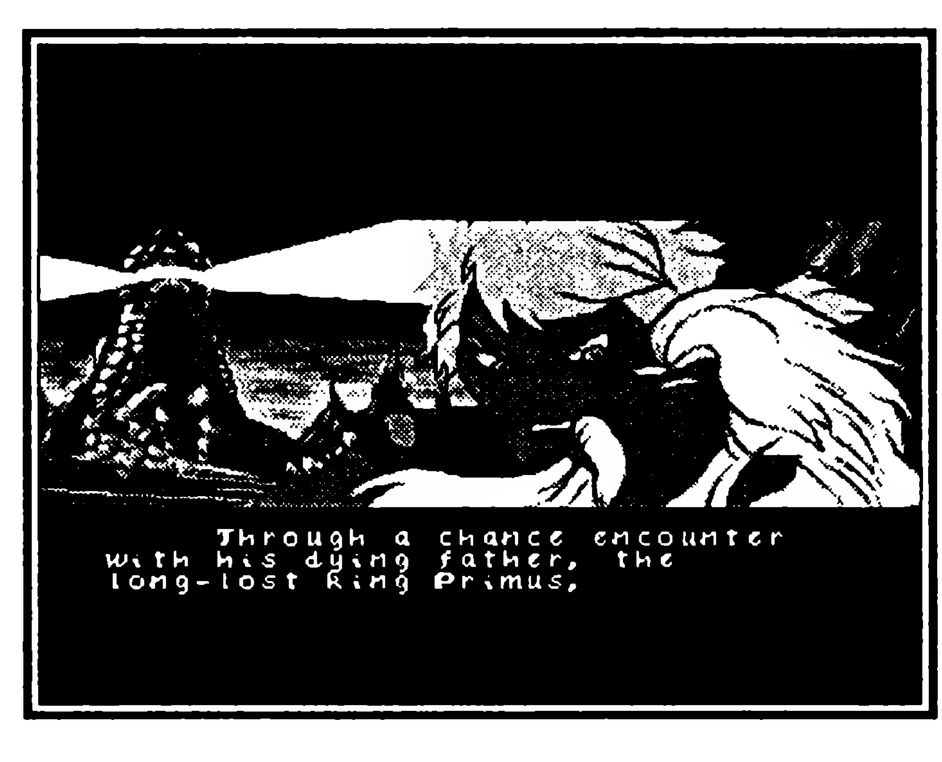
А — удар (при частом нажатии вблизи противника дает вашему герою возможность фехтовать оружием). Если одновременно нажать ↑+А, то будет коронка, но отнимется энергия.

В — прыжок (при двойном нажатии будет сальто — это позволит делать прыжок выше и убивать мух в полете. Если, стоя на одной платформе, нажать одновременно на ↓+В или ↑+В, можно спрыгнуть или запрыгнуть на другую платформу. Таким приемом можно в первом этапе взять много жизней.

С — использование предмета.



Описание предметов



Stone Elixir — замораживание от противников.

Gravity Potion — дальность прыжка увеличивается (удобно в некоторых случаях).

Shield Magic — броня (бывает разной).

Some Food — еда (пополнение энергии).

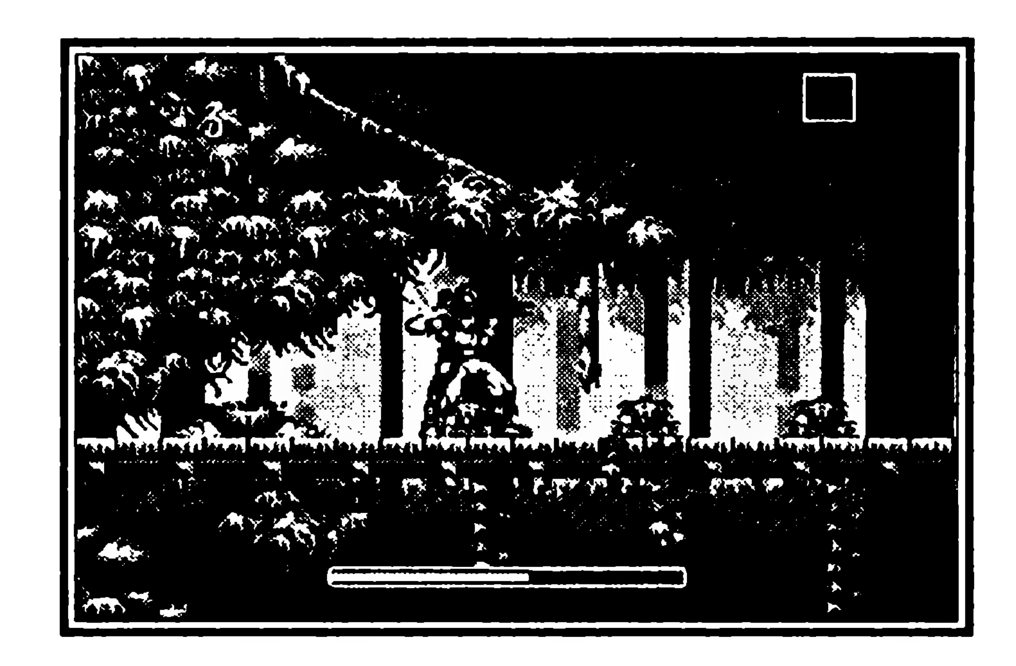
Vitality Enhancer — сердце (увеличивает полосу энергии).

Coins — монеты (они и в Африке монеты).

Key — ключ.

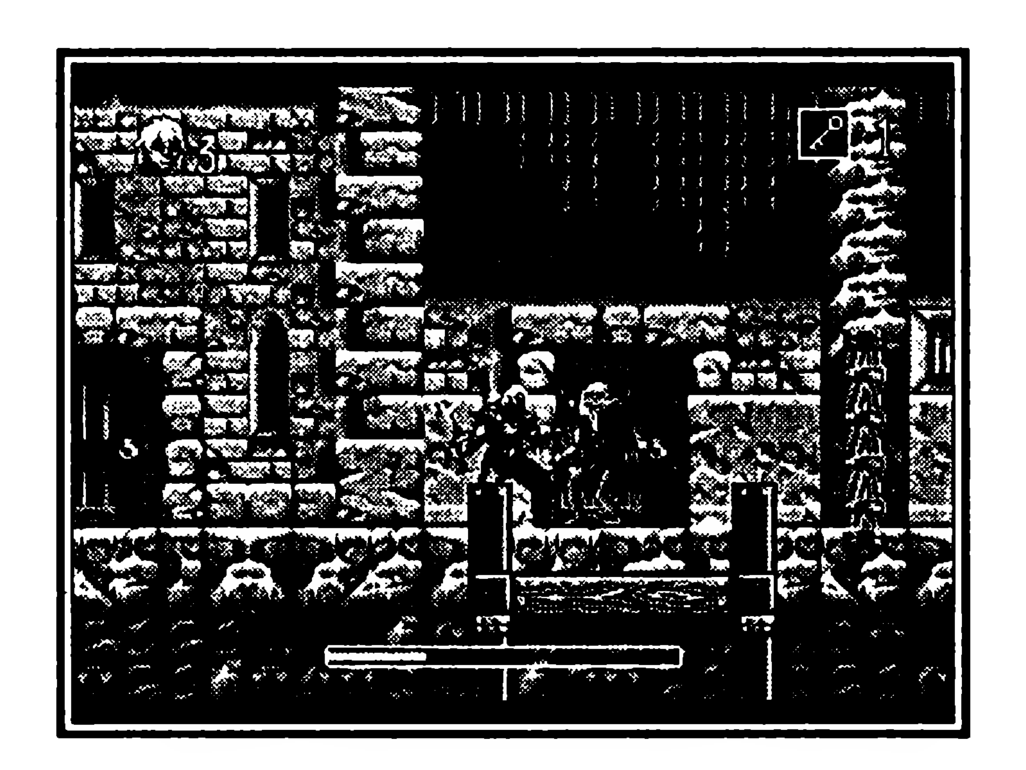
Прохождение

Уровень 1. Pandawa Jungle



Главной задачей является пройти до конца и остаться в живых (хороший девиз, не правда ли?). Угрозу для вас представляют сетки с камнями, которые ненароком раскрываются, мужики с огромными мечами, а также здоровые дедки с булавами (будьте осторожны, они могут кидать сеть. Чтобы ее порвать, если попались, жмите А несколько раз). В этом этапе много секретов, один из них находится сразу после обезьяны. Поговорив с ней, подойдите к большому дереву на заднем плане и нажмите одновременно ↓+B. Далее вы сможете выбрать один из двух этапов.

Уровень 2. The Port of Pandawa

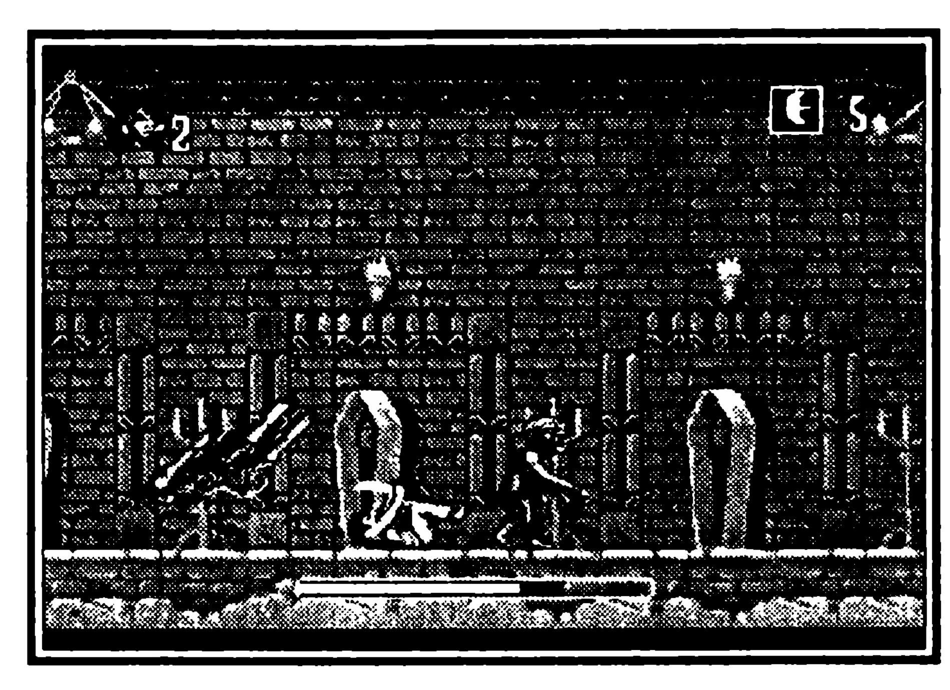


Первая часть этапа ничем от Уровня 1 не отличается. А вот во второй части вы, по просьбе обезьян, должны освободить малышей из клеток (это те клетки, в которых птенцы прыгают) и спасти королеву обезьян. Помимо вышеуказанных врагов, здесь на вас будут падать и катиться горшки и летать мухи (надоедливые).

Босс: маленький и злобный пират Конк. Первая шестерка пирата Блота. Бить его легко, главное, уходите от его ударов мечом и с помощью летающих костылей. Убив его, вы освободите королеву, которая подарит вам алмаз. Это и есть первое сокровище.



Уровень 3. The Citadel

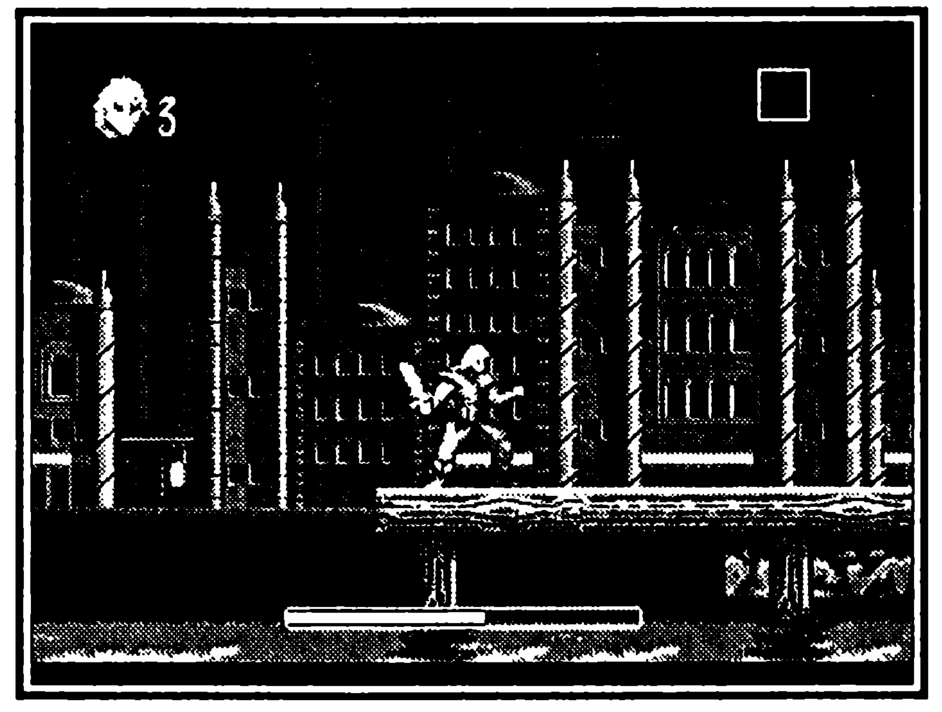


Мрачный и жуткий замок, полный крыс и летучих мышей (они, кстати, тоже ваши враги), а также скелетов и оживших мертвецов (бойтесь, они стреляют плевками на расстоянии). В начале этапа вас встретит сама Смерть. Поговорив с ней, отправляйтесь в замок. Этап очень богат потайными комнатами. Дам совет: не играйте на этом этапе Ioz'ом, он высок и его достают плевки мумий, а Рена и Тулу — нет. В одной из потайных комнат (найдете ее сами) вы встретите новых врагов — это летающие призраки с луками. Дойдя до конца, вы попадаете в комнату со статуей, у которой в руках лежит сокровище. Перед ней два сундука. Возьмите их содержимое, но камень не трогайте. Подойдя на определенное расстояние, перепрыгните статую. На другой стороне стоят еще два сундука. Разбив их, берите камень

Уровень 4. Bobo Mountain

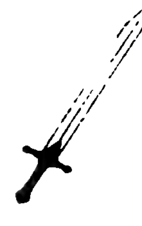
Горы, горы и еще раз горы. Опасное это место. Но для настоящего геймера нет такого слова "опасность". Дам совет: играйте за Ioz'a. Он хоть и медлительный, зато у него сильный удар мечом. Здесь опасность представляют местные туземцы. Одни из них прыгают, бегают, норовя ударить вас в спину. Помимо них есть еще типы в масках, которые стреляют из полок дротиками. Есть все те же надоедливые мухи, а в воде водятся пираньи. Первая часть — это деревня, где опасность составляют шипы, ну и местные аборигены. После полета на аэроплане местной авиалинии вы попадаете в горы. Здесь на вас падают камни, а из пола торчат шипы. Много секретов. Достаточно сложный этап для новичка. В конце три кнопки. Нажав нужную, вы сможете пробудить статую, в руках которой вы найдете камень.





Уровень 5. Janda Town

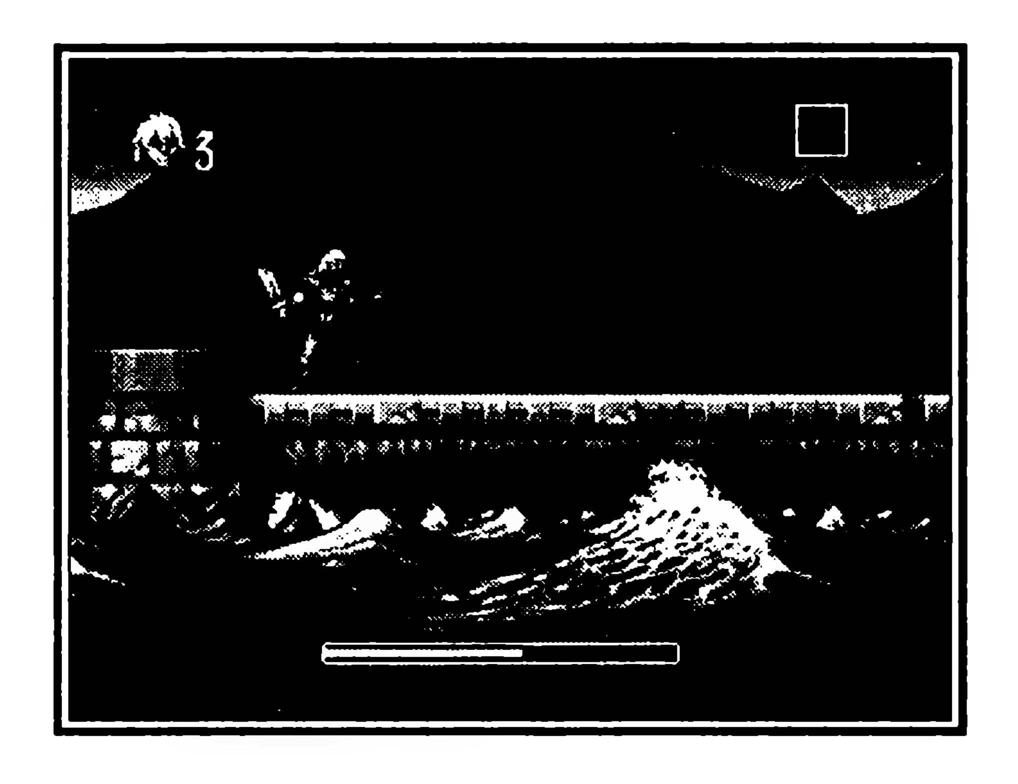
Город пиратов. Неприятное место, знаете ли. Ну что поделаешь — раз создатели игры пожелали этого, значит, будет так. Здесь опасность представляют мужики с булавами (которые, кстати, еще и прыгают), охотники на обезьян (помните, они кидают сеть). Также есть арбалетчики. Возле фонарей летают свет-



лячки. Они отнимают энергию, как мухи. Вам необходимо, переходя с корабля на корабль, дойти до босса.

Босс: здоровенный конь с мечом (заметьте — пират). По-моему, самый сложный босс игры, так как его атаки почти не имеют "мертвой" зоны (это зона, где вас не достанут удары босса). Убив его, вы получите камень.

Уровень 6. Sunken Bridge



Что такое мост, знают все, а вот как на нем может быть опасно, наверняка знают немногие. Вам необходимо пройти такой мост. Главную проблему создают гигантские волны, которые постоянно то поднимаются, то опускаются, норовя столкнуть вас с моста. Помимо волн есть также охрана моста. С ними нужно разбираться как можно быстрее, чтобы вас не смыло ненароком. Сложность в том, что некоторые платформы находятся так низко, что порой их трудно заметить (злая шутка программистов). На этом уровне я трачу много жизней, но много и нахожу (большое спасибо все тем же программистам). На этапе есть секрет. В конце не заходите в башню, а поднимитесь выше по мостам. Там вы увидите кнопку. Нажав ее, вернитесь к началу этапа. Пройдя назад, вы обнаружите новую платформу. Прыгая дальше, поднимитесь наверх. Там, пройдя влево, вы увидите вход. Войдите, активизируйте эликсир прыжка и перепрыгните воду. На другой стороне вы найдете обломок меча. При этом, играя за принца, вы получите возможность убивать с одного удара. Вернитесь назад к входу и, войдя в него, нажмите клавишу, чтобы вода опустилась. Там лежит алмаз.

Уровень 7. Andorus

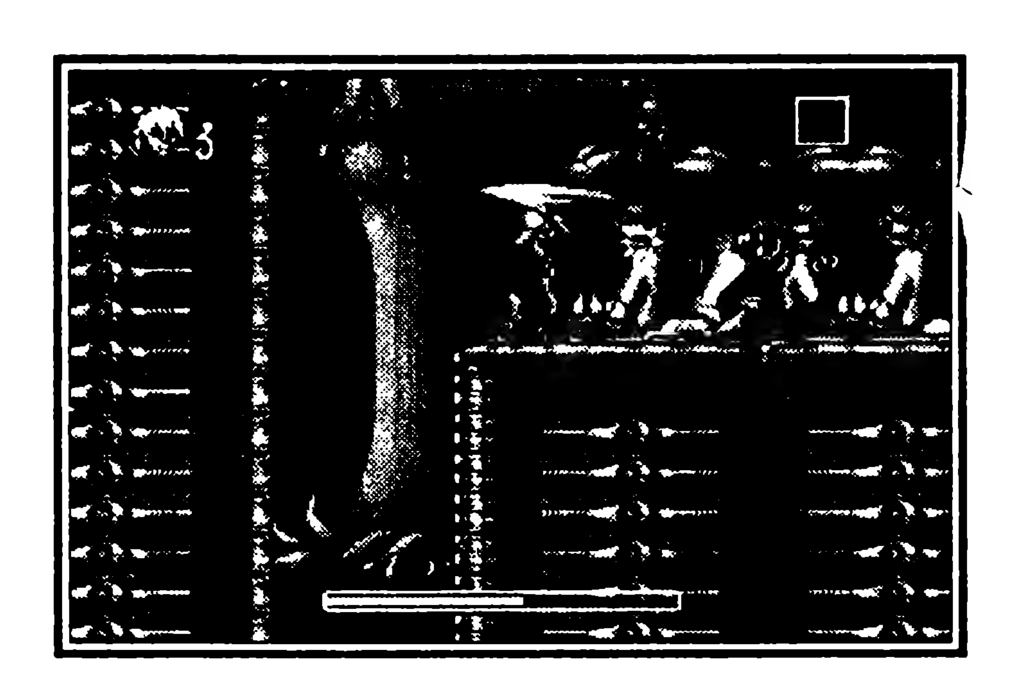
Родина Тулы — прекрасная магическая страна, полная тайн. Теперь это призрачное место полностью находится под властью Черной воды. Ваши враги в первой части этапа — чудовища в виде пауков и собак. Также есть привычные летучие мыши (расплодились по всей игре). В некоторых местах можно встретить летающих мужиков, которые вас замораживают. Местами попадаются лужи Черной воды, из которой выпрыгивают маленькие сгустки. Вторая часть значительно отличается от первой. Здесь действие происходит в помещении бывшего замка, ныне разрушенного Черной водой. Здесь вашими противниками являются маленькие толстые человечки с ножами, арбалетчики и ужасная Черная вода. Попадаются странные типы,



которые крутятся, как волчки. Как и в уровне Bobo Mountain, нужно выбрать один из квадратов, чтобы открыть дверь. Этап не так уж и сложен, но расслабляться не советую (ну вот, опять началось). Играйте, кем хотите, но предпочтение за Ioz'ом. В конце вас ждет босс.

Босс: Правая рука пирата Блота. Фехтует огромным мечом и делает вертушку. Средней сложности босс. После своей скоропостижной (надеюсь!) смерти он отдаст вам камень. Теперь переходите на самый сложный этап.

Уровень 8. Maelstorm

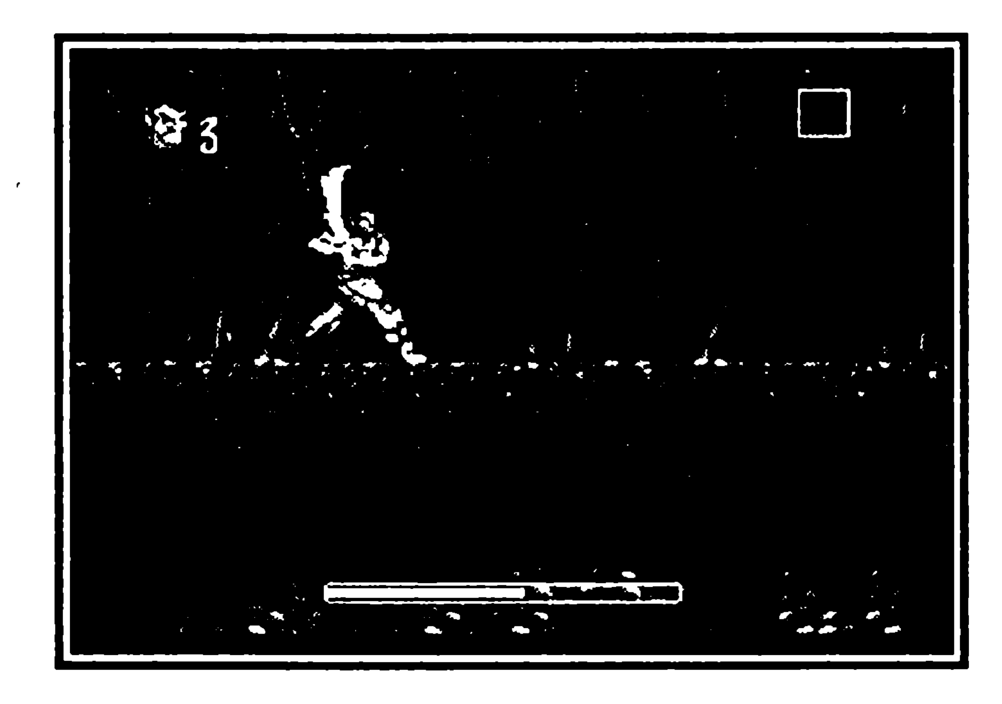


Фантазии программистов нет предела. Не обошли они и эту игру. Представьте гигантский пиратский корабль из костей. (Вы не ослышались — он действительно из костей). Корабль самого Блота — гнусного, подлого, ужасного пирата планеты Мер. Здесь вы встретите всех противников (кроме туземцев — эти тусуются в своей деревне). Спустившись в трюм, вы найдете там больших чудовищ и Черную воду. Будьте внимательны: жизни здесь исчезают, как деньги. В конце встреча с боссм.

Босс: сам Блот собственной персоной. Прыгает, бьет мечом, кидается бочками. Довольно легкий босс, если найти "мертвую" зону (а она у него есть). Убив его, вы получаете последнее сокровище.

Уровень 9. Dark Dweller's Lair

Мрак, темнота, страх — все это можно назвать одним выражением — царство Черной воды. Самый короткий и, как я считаю, самый легкий этап (да-да, не удивляйтесь — это факт). Враги — огромные летающие головы, которые стреляют плевками. А также Черная вода. Много падающих камней. Советую использовать броню. В конце вас ожидает босс (некто или нечто — я лично не пойму до сих пор) — сама Черная вода. Не пытайтесь бить ее мечом или предпринимать что-либо еще (ей — воде, то есть, это как о стенку горох, то есть по барабану). Лучше, найдя специальное отверстие в острове, вставьте туда алмаз (подбирайте по форме отверстия). Вставив все шесть, вы прикончите босса. После чего посмотрите красивый мультик об окончании игры.



POPULOUS 2

БИТВА БОГОВ 2

Electronic Arts• Количество игроков 1 • Стратегия
Рейтинг ★★★★★★★☆☆☆

БОДХИХАРМ...МУХАММЕД... ИИСУС ХРИСТОС...НАКАГУРИ... Основатели великих религий открыли великую истину и присоединились к богам. Великие боги - египетский ОСИРИС, греческий ЗЕВС, славянский ПЕРУН правили землей в незапамятные времена. Война между ними за обладание территориями врагов шла с рождения мира и длилась миллионы лет...

Предыстория



Сами боги были не властны причинить друг другу вред, но это с успехом делали за них воюющие фанатики, приносящие своим богам жертвы, и верой своей питающие их силы. В свою очередь, боги заботились о своих народах и способствовали их развитию. Но война миров - греческого, славянского, арабского и индийского - породила огромнейшие катаклизмы, в конце концов, чуть не расколовшие на кусочки всю Землю. И когда война закончилась, на высоте оказались-таки жестокие и коварные жители Олимпа. Поработив почти всю планету, они вдруг узнают, что остался в живых один из вражеских богов. Набросились они на него и уничтожили, скоро забыв. А зря. Сила бога не ушла вместе с его душой в нирвану, но осталась на Земле. И один человек, не смирившийся с деспотизмом богов, по натуре своей бунтарь, случайно нашел ее и в ней - источник своей власти. Получив же силу, стал он богом. Но не пошел тот бог на Олимп, а повел за собой народ в отдаленные уголки мира, развил его до небывалой степени, укрепился верой его и выступил войной против режима. Назревала вторая война богов, и Олимп не замедлил откликнуться...

Вы - тот бог, восставший против армии греков. Вам необходимо пройти множество сложных миссий и выйти победителем из многих битв, только тогда вы станете хозяином Олимпа и всей Земли. Дерзайте и - вперед!

В игре вам придется бороться с вражескими греческими богами и титанами, а в конце вас ждет главный противник Зевс. Каждый из противников владеет собственными излюбленными заклинаниями, своей собственной стратегией, своими героями и своими сильными и слабыми чертами. Конечно, и люди, и фанатики у врагов от миссии к миссии становится более защищенными и изощренными. Ваши люди учатся или не учатся, изучают различные искусства или магии тоже по вашему желанию. Каждый из противников-врагов владеет территорией в тридцать миссий. Пройдя их максимум с 50% проигрышей в битвах, вы завоевываете территорию супостата и переходите к следующей жертве. Постепенно Олимп поставляет вам жертв все опаснее и опаснее, а последним «агнцем» будет главный диктатор - Зевс. В общем, прохождение игры цели-

ком зависит от широты вашего мышления, находчивости в вариантах решений, терпения, и, конечно, сообразительности. Удачи вам!

Управление

1. Главное меню

Включив приставку, после титров и логотипа «SEGA» вы увидите название игры и главное меню такого вида:

<5>CREATE YOUR DEITY
CONQUEST GAME
CUSTOM GAME

1. CREATE YOUR DEITY - облик вашего бога. Понятие «облика» включает в себя: описание черт лица: рот, нос, подбородок, глаза, прическа, также степень развития народа вашего бога; степень совершенства владения вашим богом различными магиями и имя вашего бога. Пункт допускает систему 12-значных паролей, позволяющих запоминать и воспроизводить после выключения приставки весь вышеприведенный список (кроме имени). Выглядит сей пункт таким образом:

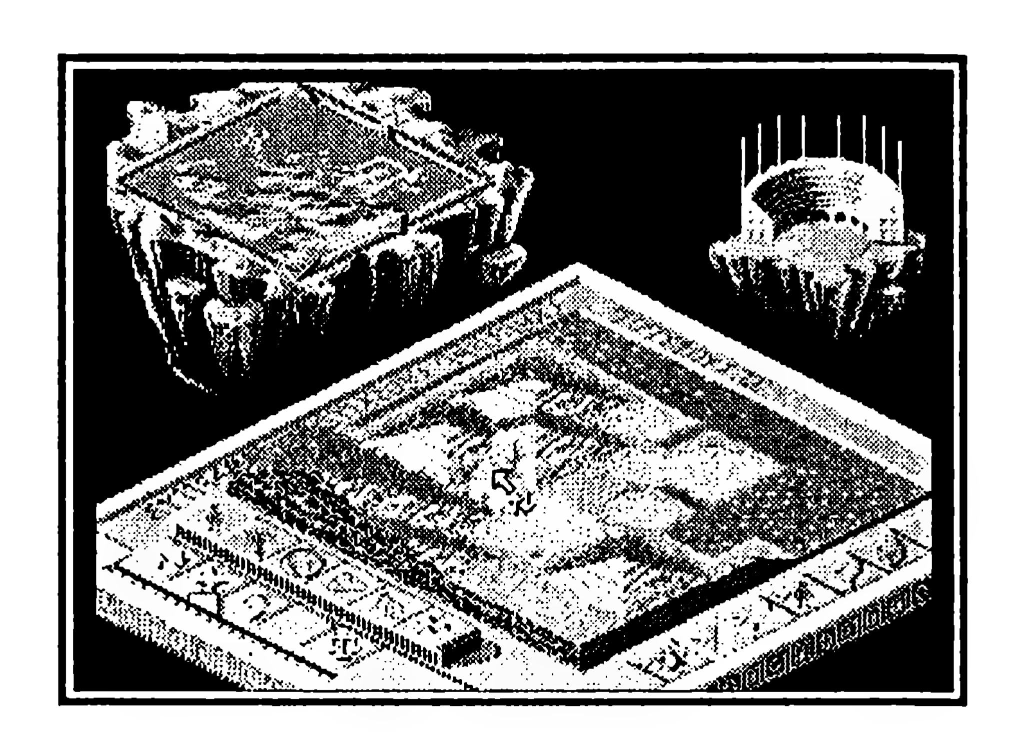
СХЕМА 1

Расшифровка букв:

[a]- степень цивилизации вашего народа, обозначается силуэтом человека. Чем больше опыта тратить на эту иконку, тем больше будет развитость ваших людей, что включает в себя умение хорошо плавать (после затопления врагом вашей территории или вашего же неумелого использования магии), умение хорошо сражаться, что особенно важно в бесконечных стычках с врагом; умение оборонять здания, что немало при атаках врагов (см. главу «**ГЕРОИ**»); умение быстро передвигаться по экрану и быстрее строить здания и т.п. Побольше занимайтесь вашим народом, так как, в сущности, побеждает, в конце концов, он, а не вы;

[b] - степень совершенства вашим умением владеть магией леса. Довольно безобидная на вид, способна, тем не менее, сильно подпортить врагу нервы, и базу, и веру в него его же подчиненных.

[c] - степень вашего умения колдовать и химичить с составными частями нашей Земли, тем самым применяя планетарную магию. Эта магия весьма своеобразна: разрушительного в ней не очень много, зато коварства не занимать. Плохо придется врагам, если земля, по которой они ходят, настроена к ним враждебно!



[d] - показывает, насколько хорошо вы умеете обращаться с атмосферой и тайнами неба. Магия не столько мощная, сколько популярная - ею можно разрушать мелкие базы противника или создавать небольшие проблемы на больших;

[e] - показывает, насколько правилен лозунг «спички детям не игрушки! »; одна из самых сильных магий, способных вызвать

громадное опустошение в рядах противника и в их домах. Это - ваша «фирменная» магия и развивать лучше именно ее;

[f] - последняя магия, магия воды, морская. Это магия чудовищной силы, массового поражения. Применять ее можно, лишь будучи уверенным полностью в своей победе в ближайшие минуты; сильно отгородив базу от моря, явно проигрывая миссию либо видя, что противник так окопался на своей территории, что другого выхода просто не остается;

[g] - портрет вашего бога, который можно изменять по своему усмотрению. Кнопки <1> и <2> напротив основных частей лица - головы, носа и рта изменяют их. Так вы можете, из имеющихся в памяти компьютера частей лица, составлять разнообразные портреты своего героя.

Кстати, противники тоже используют комбинации этого портрета, так что очень возможно, что ваш бог и бог чужой будут с одинаковыми лицами;

[h] - строка для ввода имени своего бога, под которым он будет выступать в битвах; имя должно состоять максимум из пятнадцати символов;

[i] - строка для ввода кода, запоминающего ваши прошлые достижения (если вообще они были ранее, и вы предусмотрительно записали код). Над строкой находиться показатель вашего **EXPERENCE** (опыта), который можно тратить на **UPGRADE** (усовершенствование ваших магий или цивилизации).

Кнопка **«CANCEL»** сбрасывает все введенное в этом меню, кнопка **«PROCEED»** сохраняет и выводит в главное меню обратно.

2. CONQUEST GAME - дословно «завоевать игру».

Фактически, это означает начало игры. Перед вами вырисовывается следующая картинка:

a) ENTER YOUR PASSWORD
b) HELP REGISTOR
c) CANCEL
d) PROCEED
e) PARAMETERS

Объяснение цифровых знаков:

1, 2, 3, 4, 5 - продукты прогресса вашей цивилизации:

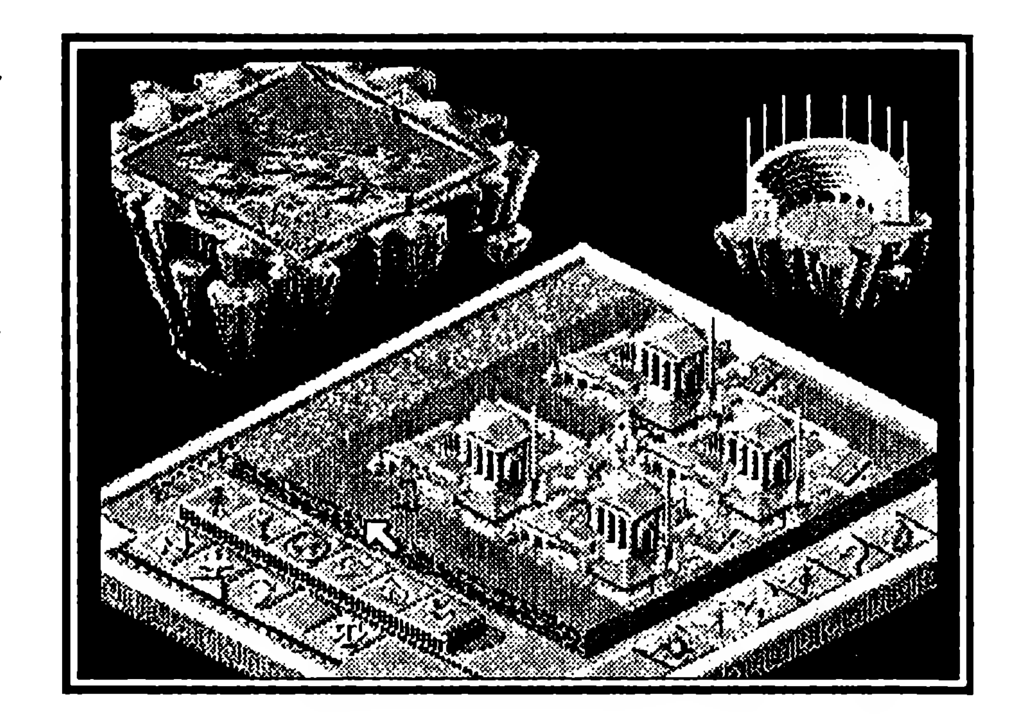
[1] - обычная функция, принимаемая вами по умолчанию и во все время, не занятое колдовством. Это изменение ландшафта, позволяющее, если нужно, возводить горы или заливать равнины морем. Обычно не действует на местах занятых врагом.

[2] - магнат силы. Магнат силы - это аксиома, обязательно присутствующая на карте. Если вы не можете строить его, значит, он уже где-то есть на карте, и вам жизненно необходимо к нему пробраться (см. главу **«ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ»**).

[3] - Персей. Эта функция превращает одного из ваших фанатиков в Персея - воина шамана.

Получив этот **UPGRADE**, новоявленный Персей резво побежит громить врага и сжигать его здания.

[4] - эпидемия. Направляете ее на одно из вражеских зданий, и все там и в окрестностях помирают от неизвестных болезней.



[5] - армагеддон (конец света). Функция, означающая конец уровня - в вашу пользу или пользу компьютера, в любом случае один выиграет, а другой проиграет.

Все люди у вас и у компьютера превращаются в Персеев и Ахиллесов и бегут, друг на друга - кто кого одолеет.

[6-30] - различные магии; показываются только те, что даются в определенной миссии. Описание магий смотри в таблице.

[31] - код уровня. После прохождения каждого уровня на этом месте сообщается PASSWORD следующей миссии.

[35] - номер текущей миссии. Изменяется с течением прохождения миссий. Миссии идут не по порядку; если проходите хорошо, вы перескакиваете через сразу несколько; плохо или вообще не проходите - вас отбрасывает назад на несколько уровней.

[33] - клавиша «**PROCEED**» (или кнопка **Start** на D-pad) - начало миссии.

[32] - несколько параметров, характеризующих миссию - фон миссии (болото, степь, пустыня или тундра), является ли смертельным попадание в воду, показываются ли враги на экране, разговор с богом - противником и т.д. Влиять на параметры вы не можете, все это лишь для информации.

[34] - клавиша «**CANCEL**» - выход в главное меню.

3. CUSTOM GAME - своеобразная игра-тренировка, если ее можно так назвать, так как компьютер здесь сражается на зверском уровне сложности. Зато здесь можно изменять параметры:

а) можно выбирать, за синих или за красных играть, что довольно оригинально;

б) можно повышать свою **MANA** (магическую энергию) до любого пункта;

в) можно понижать **MANA** противника до любого уровня;

г) можно изменять фон мира миссии - засыпать все снегом, занести песком или превратить в болото;

д) самому конструировать карту, что самое интересное.

Управление в игре

Кнопочное управление

1) кнопка A - выбор функции, воздвижение горы, выбор места применения какой-либо магии, запуск чего-либо;

2) кнопка B - отмена какой либо функции, опускание ландшафта до уровня моря и ниже, отмена магий или ранее отданных распоряжений, выпуск людей из здания (когда курсор на здании);

3) кнопка C - в совокупности с любой стрелкой крестовины даёт ускорение передвижения курсора и, соответственно, экрана и карты, или местности. Не действует на панели управления;

4) кнопка Start - иногда заменяет клавишу «**PROCEED**»;

5) кнопки X, Y, Z, MODE не задействованы.



Панельное управление

[1] - место для первой иконки какой-либо магии; если щёлкнуть по ней, откроется данная строка иконок. Клавиша (↓↑) - обычная функция убирания гор или их воздвижение. Принимается по умолчанию (кнопка **B**);

[2] - иконка человека, открывающая столбец функций (левый столбик): изменение ландшафта; воздвижение магната; UPGRADE в Персея; химическая атака (эпидемия) ; Армагеддон;

[3] - воздвижение магната силы. Если не получается, значит, на карте он уже есть - одновременно возможен лишь один магнат;

[4] - иконка «Магии. Леса», открывающая, соответственно, их;

[5] - UPGRADE в Персея (см. главу «**ГЕРОИ**») ;

[6] - Планетарная магия (см. главу «**МАГИИ**») ;

[7] - Эпидемия (см. главу «**ПРИНЦИПИАЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ**») ;

[8] - Армагеддон (конец света) (см. главу «**УПРАВЛЕНИЕ**») ;

[10] - Армагеддон (конец света) ; (см. главу «**УПРАВЛЕНИЕ**») ;

[11] - функция «**GO TO MAGNAT**». Все ваши люди бросают свои дела и бегут к магнату силы.

[12] - функция «**HURRY BULD!**». Все ваши люди отстраиваются (очень мирно) на своих местах и постепенно заполняют территорию;

[13] - «**LET'S ATTACK**» - агрессивно настраивает ваше племя и оно, завидев врага, тут же бежит его атаковать;

[14] - функция «слияние» → «**JOIN FOR YOU, MASTER**».

Все люди, стоящие вблизи с вашим фанатиком (или героем), сливаются с ним, давая ему этим силу;

[15] - «**QUESTION**» - отмечает любое здание или человека, и в любой момент на него можно переключиться (**кнопка B**);

[16] - «**OPTION**». Всего доступны такие опции:

I'M GOOD - не изменяется, объяснение в статье «GAME OPTIONS»;

COMPUTER ASSIST OFF - показываются или нет врагу на карте ваши строения;

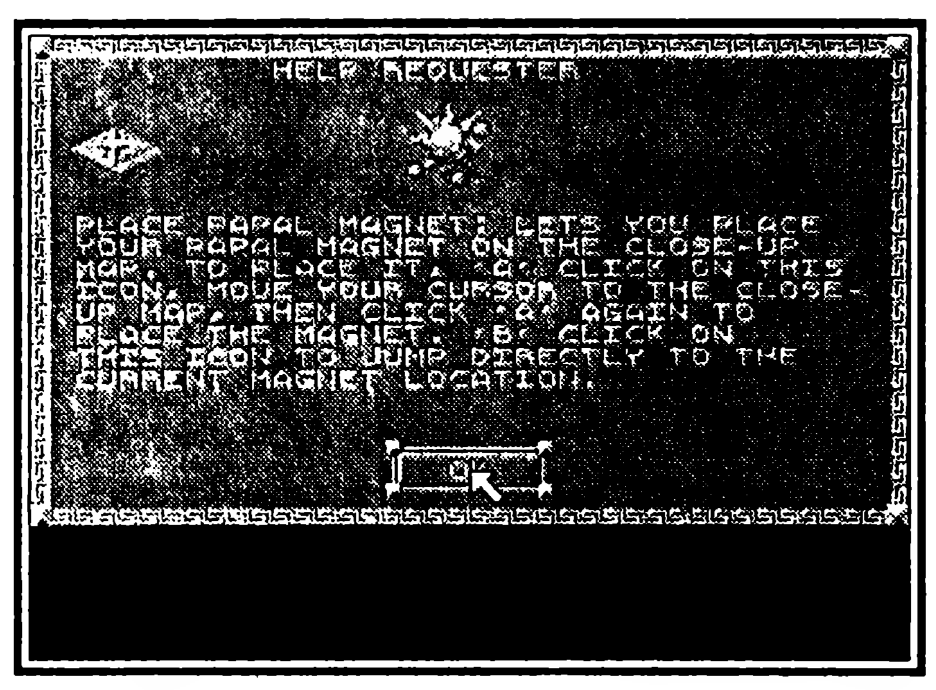
COMPUTER VS HUMAN - возможность игры «компьютер против человека»

QUIT MAP - выход в главное меню;

FULL SCREEN - возможность игры в полноэкранном режиме, что лучше по управлению, но более медленно.

PAINT MAP - состряпать свою карту;

ABOUT - информация об авторах игры;







GAME OPTIONS - таблица опций;
OK - выход обратно в игру.

Экран «Game Options»:

1) RAISE/LOWER ANYWHERE ON MAP
2) RAISE/LOWER ANYWHERE AT SEA LEVEL
3) CAN'T RAISE/LOWER OPPONENT'S LAND
4) CAN'T RAISE LAND
5) CAN'T LOWER LAND
6) WATER IS FATAL
7) OPPONENT'S DOTS NOT SHOWN ON MAP
8) NO SPROG WITH «B» BUTTON
9) DISASTER DOTS NOT SHOWN ON MAP
10) SWAMPS ARE SHANOW
11) COMPUTER SPEED (FAST - SLOW)
12) SPECIAL CODES

1) Функция показывает, что включен режим случайного появления вас и противника на экране, то есть в любых противоположных точках экрана (и не обязательно противоположных).

2) Режим (обычно включенный), означающий, что уровень моря и высота горных участков в разных местах выбираются случайно.

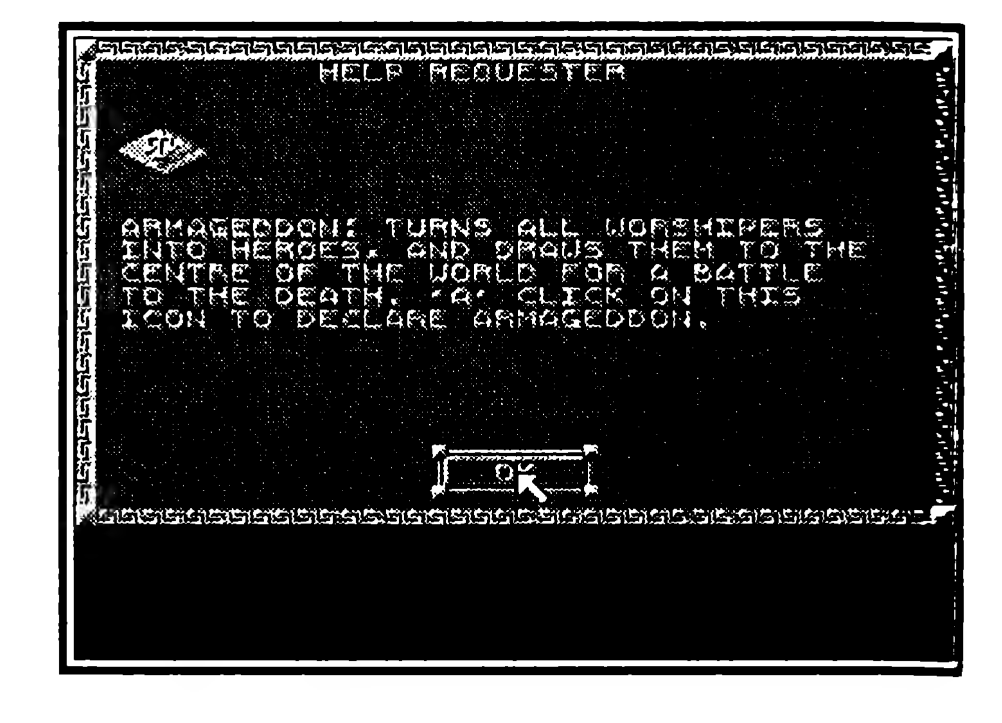
3) Функция заставляет противника слиться в обязательное близкое соседство с вами и наоборот, в зависимости от уровня (миссии).

4) Функция делает уровень моря высоким, и островов на карте больше, чем материков, то есть карта, фактически, с небольшим количеством суши.

5) Функция, обратная функции (4) ; карта представляет собой один большой материк, со всех сторон окруженный водой.

6) Функция делает воду опасной для жизни. В тех редких уровнях, где эта функция отключена, ваши (и также вражеские) люди утонуть не могут, а ходят по воде, как по суше, либо плещутся в ней до конца уровня или до того момента, пока вы их не соизволите спасти.

7) Функция отключает видимость вражеских строений на карте и делает невозможным отслеживание передвижений и маневров противника.



8) Функция запрещает строить людей в зданиях, что существенно осложняет военные действия, производство и усиление фанатиков.

9) Очень противная функция, которая выключает все изображения на карте; не видно ни врагов, ни своих; сражаться сложно.

10) Функция, запрещающая плавание; достаточно убрать под басурманом землю, и его уже ничто не спасет.

11) Регулятор скорости соображения компьютера - от дауна до гения.

Нюансы

На экране, сверху от карты главных боевых действий, сверху слева и сверху справа находятся два изображения. Левое - это уменьшенная карта главного поля; правое - это показатель в виде Колизея, сколько людей в подчинении у вас и у противника, где и в каком состоянии находится отмеченный герой (фанатик).

Вокруг того места, куда применяют магию, вырастает лес, мешающий возводить построения и легко воспламеняющийся.

Постепенно лес сам исчезает в землю; если дерево утопить (убрать под ним землю), то на этом месте после восстановления земли оно снова вырастет; по сожженным деревьям ходить опасно для жизни.

Flowers

(цветы)

Вокруг местности применения вырастают цветы. Это полезно, когда у вас выжжена земля, так как цветы ее снова оживляют.

Дополнительных сведений нет.

Swamp

(болото)

Болота они и есть болота. Вокруг места разливается трясина, мешающая строить здания и смертоносная для врагов — они в ней тонут.

Можно ликвидировать простым сдвигом почвы, огнём или молниями; остается на месте до конца игры.

Fungus

(фунгусы)

Зыбучие пески. Появляются только на ровном месте, как и болота. Раздвигаясь и сдвигаясь, поедают врагов и сдвигают здания, чем от болот и отличаются.

Когда сдвигаются — безопасны; можно удалить сдвижением почвы; появляются на больших площадях.

Hercules

(Геракл)

Применяется на фанатиков. Одаривает их нечеловеческойт силой и мощностью. Геракл по кирпичикам разбирает вражеские здания и уничтожает людей.

Применяется на фанатиков. Бегают Гераклы медленно и не сжигают строение.

Roads

(дороги)

Появляются дороги, упорядочивая строение на базе и устраняя нежелательную зависимость между ними.

Могут строиться только вплотную, только у зданий и в строго определенном количестве.

Walls

(стены)

Строятся стены, увеличивая защиту зданий и ограничивая проход врага на базу.

Обязательная совместимость; неуничтожаемые.

Earthquake

(землетрясения)

На вражеской территории появляются трещины, разбегающиеся в случайно выбранном направлении.

Лучше применять на относительно ровную поверхность; уничтожает здания, под которыми прошла; все люди попадают в трещины; на гористом местности раздвигают горы.

Basolith

(горы)

У противника посреди города появляются горы, разваливая строения, мешая их заново отстроить.

Противник тут же разравнивает землю.

Adonis

(Адонис)

Фанатик превращается в шамана леса, уничтожаю-щего вражеские строения и разделяющегося надвое, образуя цепную реакцию.

Очень слабые в бою, но давят числом.

Lighting

(молния)

Во вражеское здание (или в человека) бьёт молния, сжигая землю и выжигая города. Может причинить хоть какой-нибудь существенный вред, если применить молнию на вражеский объект и подольше удерживать кнопку.

Whirlwind

(вихрь)

Торнадо движется в случайном направлении, разрушает здания и уносит людей, в неизвестном направлении.

Слишком манёвренная; проходя по воде, оставляет за собой водовороты.

Storm

(шторм)

Несколько туч над врагом бьют мощными молниями, разрушая всё вокруг.

Тучи висят достаточно стационарно; удар молнии сносит здание или человека сразу.

Odisseus

(Одиссей)

Очень быстрый человек, хорош исключительно из-за скорости.

Достаточно слаб в бою, но пару зданий снесет.

Wing

(ветер)

Все здания в заданном направлении сносит в какую-либо сторону.

Противопоказаний нет.

Fire Column

(огненный столб)

Гаснет в воде. Ползет в случайном направлении.

Если поблизости лес, огонь увеличивается в силе многократно.

Fire Rain

(огненный дождь)

С неба падают огненные шары, разрушая здание, убивая людей, выжигая землю.

Неточная магия.

Achilles

(Ахилл)

Человек — факел. Испепеляет здания и убивает врагов.

Очень сильный, но если навалятся враги, то уничтожат.

Vulcano

(вулкан)

Самая мощная и самая неудобная магия. Появляется гора размером в 3-4 экрана из базальта; в разные стороны плывут потоки лавы, а с вершины спускаются несколько FIRE COLUMN'S.

Очень тормозит игру.

Fire Phoenix

(огненный монстр)

Бежит через всю карту к месту назначения и распадается на пять или шесть FIRE COLUMN. Очень трудно поймать и затушить.

Ничем не остановить.

Basalt

(базальт)

Появляется на несколько клеток базальт; уничтожить нельзя. Нельзя на нём строить, зато можно ходить. Служат как мосты через море и стены от цунами.

Whirlpool

(водовороты)

Постепенно съедают землю и все, что на ней находиться. Применяется на море, есть польза как минимум от 3-4 водоворотов сразу в одном месте.

Baptimal Fonts

(колодцы святой воды)

Святая вода в прорубях.

Люди падают туда и меняют свою веру на противоположную.

На ваших подопечных тоже действует.

Helen of Troy

(Елена Троянская)

Елена ходит по вражеской базе, разрушая строения, но не убивая людей; они следуют за ней по пятам. На Елену никто не нападает.

Практически не уничтожить, так как ходит по воде (не по болоту).

Tidal Wave

(Цунами)

Сносит всю негористую сушу, не отгороженную базальтом.

Слишком безразличная и тупая сила.

Принципиальные моменты

1. Магнат силы

Служит для ориентира вашим людям и для производства шаманов (фанатиков). Если у вас нет таких, выделяйте функцию «GO TO MAGNAT» и ждите, пока первый из побежавших заберется туда. Сразу отменяете эту функцию, и фанатик готов!

2 Флаги зданий

Можно заметить, что флаги на зданиях (синие на ваших, красные на чужих) расположены на разной высоте. Так вот, это — энергия здания, точнее, ее индикатор. Чем выше флаг, тем лучше охрана здания, и вероятность захвата слабого здания гораздо более высока, чем вероятность захвата сильного здания. Однако эту энергию можно восполнить. Она пополняется, когда в здание заходят люди, и убывает, когда вы людей из него выгоняете.

Герои

Героями в **POPULOUS-2** можно назвать всех существ, кроме описанных уже Ахилла, Адониса, Елены и Персея с Одиссеем и Гераклом. Итак, вот они:

а) УПРАВЛЯЕМЫЕ СУЩЕСТВА (ПЕШКИ):

1) Рабочие. Неважные воины, но строят мощные строения. Ходят достаточно шустро, но не слишком.

2) Воины. Хорошие воины, агрессивные, но строят плохо. Зато передвигаются быстрее, чем рабочие.

3) Шаманы. Плохие воины, плохо передвигаются, но строят здания на высшем уровне и с полной энергией.

4) Фанатики. — превращаются в героев Троянской войны; усиливают веру в вас.

б) НЕУПРАВЛЯЕМЫЕ СУЩЕСТВА (ПОЛУБОГИ):

1) Гигантская гидра — ползет по всему экрану, оставляя за собой многочислен-

ные статуи. Если основывать здания вокруг них, то вера в вас будет увеличиваться.

2) Земляной гигант — идет по экрану, оставляя после себя трещину в земле, в которую будут попадать все ваши люди и здания.

3) Огненный Феникс — существо, которое прыгает к какому-нибудь определённому месту и распадается на несколько **FIRE COLUMN**.

4) Монстр из глубин — идет по экрану по пояс в море, оставляя за собой полосу моря шириной в 7-8 клеток и длиной во весь экран.

5) Повелитель ветров — крылатое чудовище, летит по экрану, оставляя за собой вихри (**WHIRLPOOL**).

6) Друид — живое дерево; ходят по двое — по трое; безобидно, но на своем пути выращивает лес.

Все монстры неуправляемы и нужно смириться с вредом, который они приносят, и попытаться его побыстрее исправить.

в) БОГИ-ПРОТИВНИКИ

(оппоненты):

1. TITAN EPIREPIUS

Даун во всех отношениях.

Как только появляется возможность делать **CARMAGEDDON** — делайте.

2. PAN

Любит напускать огонь на большие здания.

Возвращайтесь время от времени на базу и исправляйте немногочисленные разрушения.

3. PROMETEUS

Не любит болот.

Сразу валите всем скопом к нему на базу — как раз перебеччте всех.

4. PERSEPHONA

Миссии долго проходимы, так как вас ограничивают в магиях. Отгораживайтесь базальтом и творите цунами.

5. ASCLEPIUS

Коварный тип, не любит землетрясений. Окопайтесь на месте и насылайте на его базу землетрясения.

6. DIONISUS

Любит провокации.

7. HERMES

Умен, но предсказуем.

8. LAPETUS

Блокирует ваши магии, но сам туповат.

9. NIKE

Умна и талантлива; громит со знанием дела.

10. DEMETER

Не очень сложный уровень интеллекта, но очень оригинальные и нестандартные уровни.

11. HEBE

Многосторонний талант. Видимо учился у Суворова.

12. EILETHYA

Для своего уровня не очень умна, но вот, цивилизация у нее хорошая.

Никуда не высовывайтесь с базы; отгораживайтесь **BAPTIMAL FONTS**.

13. METIS

Трудный характер; помешан на полномасштабных атаках.

14. APHRODITE

Плохо обученный генерал; хорошо спланированные атаки отличаются небольшими масштабами.

15. EOS

Очень сложно с ним сражаться; бьет нещадно.

16. SELENE

Хромает защита базы; можно обойти с фланга.

17. HELIOS

Не очень умен.

18. STYX

Постепенно сдает, хотя в начале сильно напирает.

19. HYPERION

Главное — отбить первую атаку, а затем уже легко — по обычному шаблону.

20. ARTEMIS

Лучше сразу нападайте; если промедлите, будет хуже.

21. ATHENA OF WAR

Очень сложная богиня во всех отношениях.

22. ARESUS

Если бы он не тратил людей на атаку, , защита была бы лучше.

Очень любит посылать Персеев толпами, по 3-4 в заход.

23. ARTEMIDA

Всю ману сосредотачивает на морских гадостях.

Блокирует магии и использует: **TIDAL WAVE, VULCANO.**

24. AIDOS

Страшно любит планетарные магии; начинает с невероятным количеством людей.

EARTHQUAKE, MOUNTAIN, FIRE RAIN.

25. GEFEST

Крайне ограниченный бог с небольшими возможностями.

Все огненные магии, включая **FIRE PHOENIX**

26. DEVKALION

Все уровни — большая драка: начинаете с полным Колизеем вперемежку с врагами.

Использует любые магии, но особенно любит **WING**

27. POSEYDON

Исключительно морские миссии с большим количеством островов.

TIDAL WAVE, FIRE COLUMN, BAPTIMAL FONTS.

28. APOLLO

Обычная степень сложности.

Любит посылать героев.

29. AGIFOS

Легкие миссии, но большая возня по времени прохождения.

Пользуется исключительно: **SWAMP, FUNGUS, FIRE RAIN, STORM.**

30. HERA

Самая сложная из вышеперечисленных, но уступает Зевсу.

Пользуется, в основном, небесными магиями.

31. ZEUS

Самый трудный противник.

КОДЫ К УРОВНЯМИ ПАРОЛИ:

A.G: Полная мана — ADKITCKBVNZEIWX

Сценарий 1.

Titan Afterhought

Миссия:	Код:
0	DOEGAC
1	OMJIAD
17	ETLEAB
23	SIGNAS
8	OPOPAK
11	EMDOAD
29	WIUPAK

Сценарий 2.

Pan of Shepherds

Миссия:	Код:
31	ABAL
33	MOMNAT
38	AFEGAB
43	UNQUACK
47	UHUXAF
50	ERTUAK
55	MNFE
60	INUNAD

Сценарий 3.

Prometeus of Forehought

Миссия:	Код:
66	LOISAB
72	OPAMAT
78	UGVEAK
83	NEIT
85	ITUXAK
108	MEOMAB

Сценарий 4.

Persefona of Vegetation

Миссия:	Код:
108	MEOMAB
114	ERNEAT
117	CCALAG
121	NEEGAT
127	THACAF

Сценарий 5.

Asclepius of Medicine

Миссия:	Код:
130	LOLYAD
136	OPUMAB
139	EMGO
140	UBNGAC
145	TUHO
149	NGATAF
154	UXMNAC

Сценарий 6.

Dionisus of Ecstasy

Миссия:	Код:
160	LDOO
166	AFIIAG
170	ALDOAT
171	UNTUAB
177	SUMOAT
180	EGTIAG
181	CCUN
184	PIHOAT
188	INUP

Сценарий 7.

Hermes of Messendge

Миссия:	Код:
193	AAALAK
196	OMAAAD
198	OOOOAT
202	UMQU
205	UGUXAB
214	MMFEAK
222	GARKET
195	ACUN
197	AKEGAF
200	OPEMAK
203	EMACAD
212	NGUXAT
220	DDLLAB

Сценарий 8.

Iapetus of Human

Миссия:	Код:
225	MOISAF
226	ABUPAT
228	ADERAK
229	OWOMAG
233	UXUGAT
235	UNNEAK
236	MEODAG
237	UPVE
238	FEEMAD
239	UHWIAF
240	PEQUAT
242	ERITAK
244	EGUX
246	IISOAF
252	INFEAD
251	JITTAT

Сценарий 9. Nike of Victory

Миссия:	Код:
256	DOPIAK

262	OOAGAC
263	AGISAK
261	OBUBAG
265	AMTH
271	LEUGAG
273	ETNEAD
275	NEVEAT
276	MMUNAG
281	DDJIAK
285	CHOCAB
287	SOIIAD

Сценарий 10.

Demeter of Fertility

Миссия:	Код:
289	MOLYAT
291	HODOAK
292	ADTTAG
293	OWAKAB
295	ATLLAT
296	ALLOAK
300	MEAGAB
302	FEUBAF
301	PEETAC
305	ERMMAG
309	CCUPAF
312	PIOWAK
313	NEMNAG
314	ISALAB

Сценарий 11.

Hebe of Youth

Миссия:	Код:
315	LYINAD
316	INUHAF
318	JIEGAC
320	JOBAKB
325	OOOPAK
327	AGLYAG
328	OPHCAB
329	AMDOAD
330	UMTUAF
333	HEUMAX
334	UGDDAG
337	ETNGAF
339	NETIAC
341	ITGHAG
342	MMPEAB
343	SIHOAD
344	VECCAF
345	TIAT
346	UXISAC
348	DDTHAG
349	WIERAB
350	GHOMAD
351	SOMNAF

Сценарий 12.

Eilethya of Childbirth

Миссия:	Код:
352	LDAM
353	MOINAC
351	ABUHAK
355	HOAAAT
357	OWOOAD
359	WOEM
361	UXQUAK
363	UNITAB
365	UPUXAF
367	UHSOAC
369	SUADAT
370	ERSIAB
373	CCFE
379	LYLLAF
382	JICCAK
383	THAGAT

Сценарий 13.

Metis of Wisdom

Миссия:	Код:
384	DOISAB
385	AAUPAD
386	LOTHAF
387	ACEM
388	OMOMAC
389	AKMNAK

390	OOAMAT
392	OPUGAD
394	UMNE
396	UBVEAK
398	UGWIAD
400	QUABAG
401	ETIT
403	NEUXAK
405	ITSOAB
406	MMSUAD
407	SIADAG
409	ITUXAC
411	IMFEAT
413	WITTAD
415	SOPI

Сценарий 14.

Aphrodite of Beauty

Миссия:	Код:
416	LDUMAC
418	HOLDAB
420	ADCCAD
421	OWAGAG
423	WOUBAC
425	UXETAT
427	UNMMAD
428	UPIM
431	UHLDAM
437	CCUHAC
440	PIWOAB
442	ISMEAE
444	INSUAC

Сценарий 15. Eos of Dawn.

Миссия:	Код:
448	AAFEAG
452	DMAKAF
453	AKPIAT
458	EMAGAF
472	UEMNAC
478	SONEAC
484	ADIIAG
461	HEUBAB
463	LEETAG
465	ETMMAC
466	TUATAF
473	TIALAF
482	ABSUAB
485	AFLYAC

Сценарий 16.

Selene of Moon

Миссия:	Код:
486	WOHEAF
493	ATDDAT
491	UNSIAG
488	UNMDAT
498	ERTIAG
499	TTUN
501	CCPEAF
502	IIHOAT
504	PIATAK
505	ISUP

Сценарий 17. Helios of Sun

Миссия:	Код:
512	DOINAG
516	OMOOAT
519	AGJIAG
522	UMITAF
526	UGSOAG
530	TUUXAT
514	LOAAAD
517	AKNEAB
520	OPQU
524	UBUXAB
528	QUADAD
532	NGFEAK
536	VEPIAF
539	IMPEAK

Сценарий 18.

Styx of the River

Миссия:	Код:
545	MOTHAB
547	HOOMAG
550	AFINAF

551	WOUGAT
553	MEEMAD
555	DEITAK
556	UNVE
560	IIADAC
566	MNIIAK
567	NELY
569	LYDDAF
571	LLAKAC
573	UXNEAK

Сценарий 19.

Hyperion of Sun

Миссия:	Код:
579	ACCCAT
581	AKISAK
583	AGTH
585	AMOMAF
587	EMAMAC
589	HEUGAG
591	LENEAD
593	ETVEAT
596	NGUNAG
598	MMEGAD
600	VENEAT
601	TIMEAC
604	DDACAB
606	GHODAF

Сценарий 20.

Artemis of Huntress

Миссия:	Код:
608	LDHEAC
609	MODDAK
610	ABTTAG
612	ADPIAD
614	AFLLAT
616	ATLDAK
618	ALAGAB
620	MEUBAF
621	UPGHAT
622	FEETAC
624	PEMMAG
626	ERIMAD
628	CCERAC
632	PIALAB
633	NEINAD
638	THEMAB

Сценарий 21.

Athena of War

Миссия:	Код:
641	IPCOXT
643	ACIIAC
645	AKLYAG
646	OOHEAB
648	OPTUAF
649	AMAK
651	EMUMAK
656	QUAE
662	MMCCAF
664	VEISAC
666	UXTHAG

Сценарий 22.

Zeus of Lightings.

Миссия:	Код:
999	NOT_HALF

СУПЕРКОДЫ:

WIBBLE — все звуковые эффекты;
EXPERIMENT — максимум опыта;
HUMANOID — 1000 000 маны;
NOT_HALF — последний уровень.
Коды вводятся в **OPTIONS OF GAME** в строке «**SPECIAL CODES**».

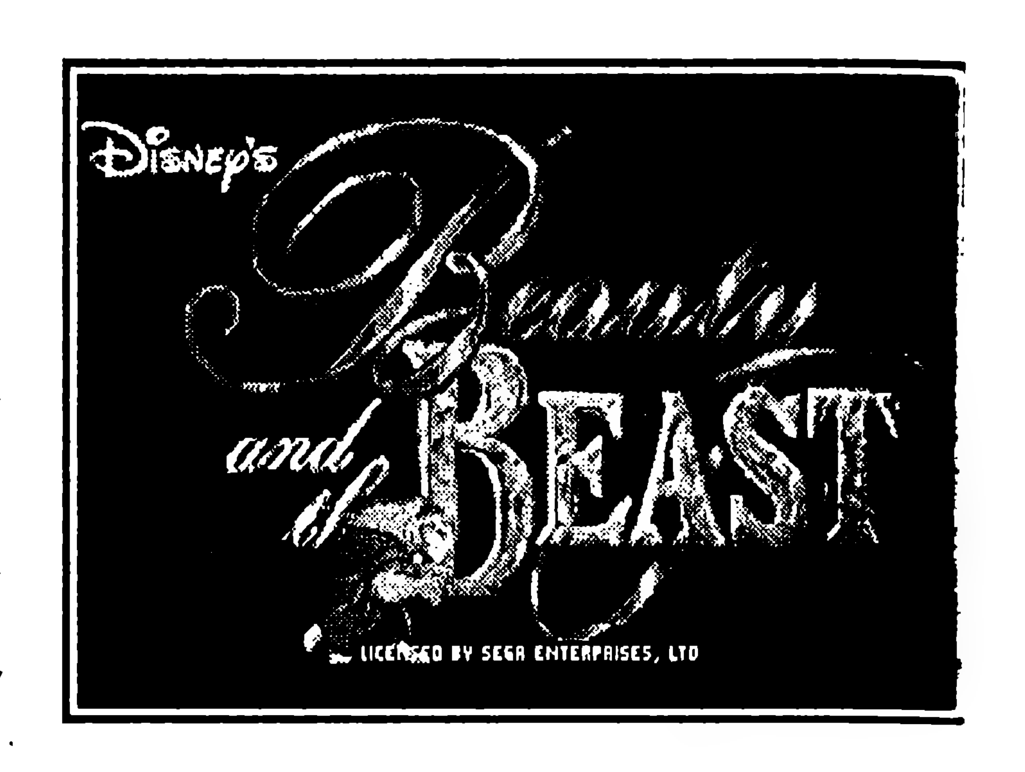
ROAR OF THE BEAST

РЫЧАНИЕ ЧУДОВИЩА

Sunsoft ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆☆☆

Эта игра, созданная по мотивам популярного диснеевского мультфильма, появилась раньше культовых хитов от Virgin и Disney Software, но тем не менее ничуть не хуже этих замечательных игр. Она в полной мере воссоздает чарующую атмосферу волшебной сказки, присущую диснеевского мультфильма.

Предыстория

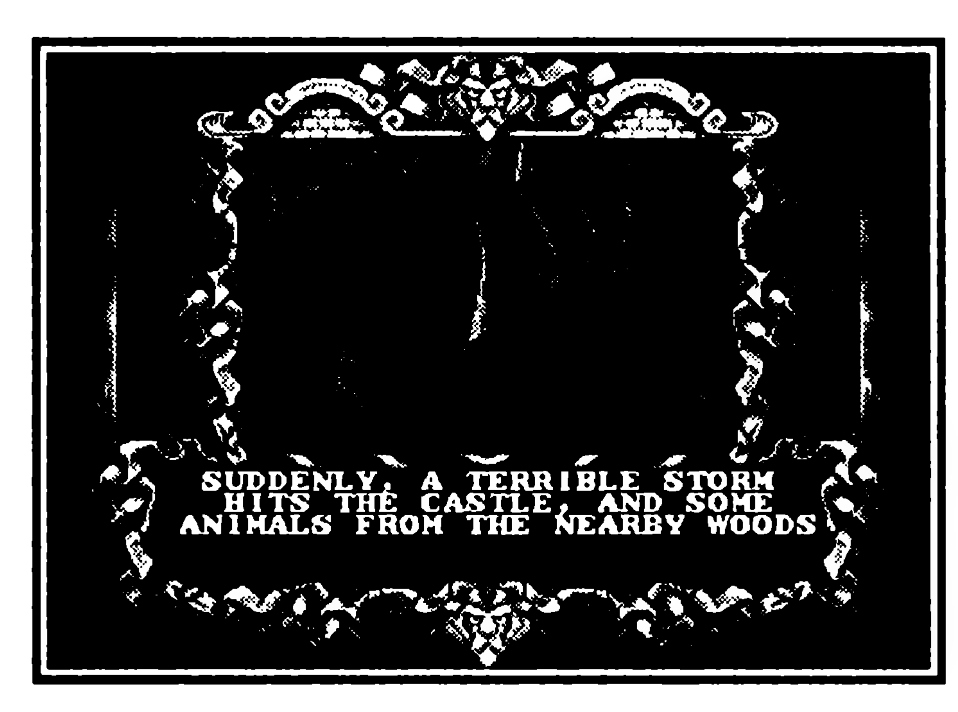


Это одна из первых игр по мотивам мультфильмов, в которых графика мало в чем уступает графике киношного первоисточника. Да, это еще не **ALADDIN,** в котором и графика и анимация одинаково великолепны, с графикой в этой игре все в порядке, а вот анимация – движения персонажей, в этой игре еще не на высоте. Но тем не менее перед вами великолепная игра по мотивам не менее великолепного диснеевского мультфильма. Мультфильмом, легшим в основу этой игры, стал **BEUTY AND THE BEAST** – «Красавица и чудовище».

По мотивам этой игры на **SEGA** существует аж целых две игры – **BEELE QUEST** которой надо играть за Красавицу) и игра, о которой мы вам сейчас рассказываем (как в: уже догадались, в ней надо играть за Чудовище). Игры, в которой надо было бы играть :. главного отрицательного персонажа – охотника Гастона (что-нибудь наподобие **GASTO REVENGE** или **RETURN OF GASTON**), так и не создано. Если игра, в которой нуж- играть за Красавицу представляет собой квест (игровой жанр на телеприставка встречающийся крайне редко), то игра, посвященная Чудовищу – типичная динамиче-кая платформенная игра.

Итак, для тех, кто не смотрел мультфильм (маловероятно, конечно, но вдруг так, : найдутся), напомним предисторию, то, о чем пойдет речь в игре. В огромном замк: окруженный толпами преданных слуг, жил да был прекрасный Принц. И вот однаж к нему на ночлег попросилась уродливая старушка-нищенка. В качестве платы за при она предложила невероятно красивую розу. Но Принцу, как выяснилось, ни розы н нищенки были не нужны, и как бы это помягче сказать, в ночлеге он этой старуш: отказал. И как выяснилось, сделал он это напрасно. Ведь старушка оказалась мог-щественной волшебницей, а встреча с оскорбленной до глубины души волшебниц: влечет за собой неприятные последствия. И неприятные последствия не застави себя долго ждать – волшебница заколдовала замок, превратив его в уродливое строен, с обложки какого-нибудь романа ужасов, всех обитателей замка, превратив их в жив: подсвечники, чашки, чайники и т. п., не забыла она и заколдовать прекрасного Прин превратив его в огромное уродливое Чудовище.

Вернуть себе человеческий облик он сможет лишь если кого-нибудь полюбит, и кто нибудь полюбит его, и если все это случится до тех пор, пока с розы, которая тоже оказалась волшебной, не упадет последний лепесток. Ну, о Красавице мы поговорим попозже, а пока расскажем о событиях, которые разворачиваются на первом уровне игры, тем более, что в мультфильме эти события напрочь отсутствуют.



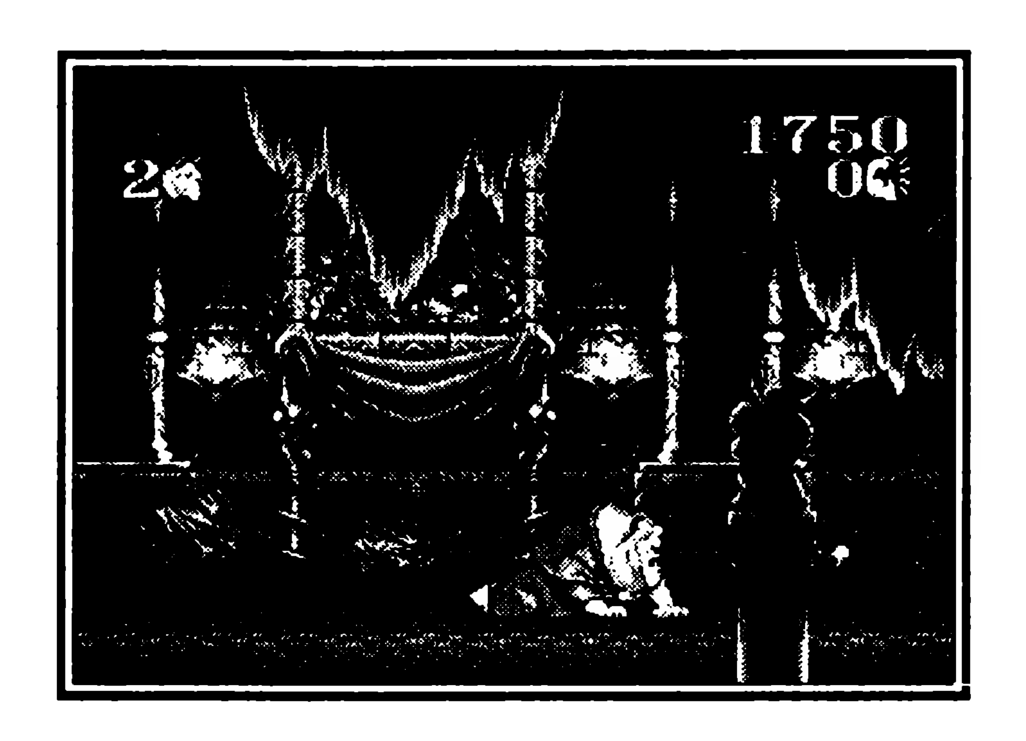
Однажды налетел страшный ураган и из окрестных дремучих лесов в замок прорвались лесные звери. Чудовище, конечно же, бросился в Западное крыло замка, в зал где хранилась волшебная роза. Обо всем мы узнаем из красивых статичных заставок, стилизованных под кадры из мультфильма.

Управление

Но прежде чем вы отправитесь в Западное крыло, не забудьте расставить значения клавиш. Да, кстати в меню, которое следует за заставкой игры, нет **OPTIONS,** есть только **START GAME** (начать игру) и **CONFIGURE** (конфигурация клавиш). Нет, соответственно, и выбора уровня сложности, а тот который уже есть, можно охарактеризовать как **VERY HARD** – ну очень, очень сложный. В управлении игрой задействованы всего три клавиши, ведь чудовище может не так уж и много – он может рычать **(ROAR)**, кусаться или наносить сокрушительные удары лапой **(ATACK)** и прыгать **(JUMP)**. Не так уж и много, но большего и не требуется.

Чудовище может ходить либо на двух лапах, как человек, либо как зверь, на четырех. Если вы нажимаете на клавишу **«Вниз»**, он опускается на четвереньки, в этом положении при нажатии на клавишу **ATACK** он кусается, а если на клавишу **«Вниз»** не нажимать, то тогда Чудовище сохраняет вертикальное положение и наносит удары лапами. Удар лапой – штука конечно весьма и весьма эффективная, но некоторым врагам одного удара недостаточно, чтобы отправить их в небытие, требуется два-три удара. Но если вы нанесете удар в прыжке (клавиши **JUMP**, затем **ATACK**) или, иначе говоря, обрушите на несчастного врага вес своей туши, выставив вперед когтистые лапы, мало ему не покажется, второй раз повторять такой удар не потребуется – только что враг был, а секунду спустя его уже нет. Рычание тоже очень эффективная штука – стоит вам зарычать, и все враги (и не только враги, а на предпоследнем уровне – камни, стрелы и факелы) замирают в воздухе, и вы можете некоторое время беспрепятственно идти вперед или наоборот, поубивать всех врагов, пока они беззащитны. Но пользоваться рычанием вы можете не более трех раз, так что приберегите эту возможность для совсем уж безвыходных ситуаций.





Ну, а теперь поговорим о том, откуда вы сможете почерпнуть информацию о состоянии вашего героя. Вся она сосредоточена в верхней части экрана. В правой части вы можетé увидеть количество ваших жизней – это цифра рядом с изображением головы чудовища – жизней у вас не так много всего четыре. Четыре маленьких волшебных зеркальца (при помощи волшебного зеркальца Чудовище мог узнавать о событиях, происходящих в мире) – это здоровье вашего героя, если вы задели кого-то из врагов одного зеркальца (или назовем их лучше пунктами здоровья, а то зеркальце как-то странно звучит), так вот, одного пункта здоровья как не бывало. Если вы пропустили один вражеский удар, то вы теряете половину пункта здоровья. А в левой части экрана вы можете увидеть количество набранных вами очков, которые вам начисляют за уничтожение многочисленных врагов.

Цифра рядом с рисуночком, изображающим ухо, обозначает, сколько раз вы сможете зарычать, как я уже говорил такая возможность предоставляется вам всего три раза.

Полезные предметы

Необходимо сказать также о предметах, которые встретятся вам по пути.

В отличии от множества других игр предметов здесь не так уж и много, буквально раз два и обчелся. Яблоко – это еще одна дополнительная жизнь, гроздь винограда – восстанавливает два пункта здоровья, хрустальный шарик – временное бессмéртие. Есть, правда, еще один предмет – какая- то непонятная фиолетовая закорючка, отдаленно напоминающая летучую мышь – брать этот предмет не рекомендуется, стоит вам его взять, и один пункт здоровья куда то исчезнет.

Ну, теперь смело можно отправляться в путь.

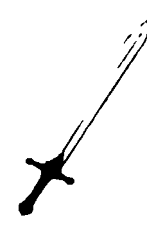
Полное прохождение

Первый уровень

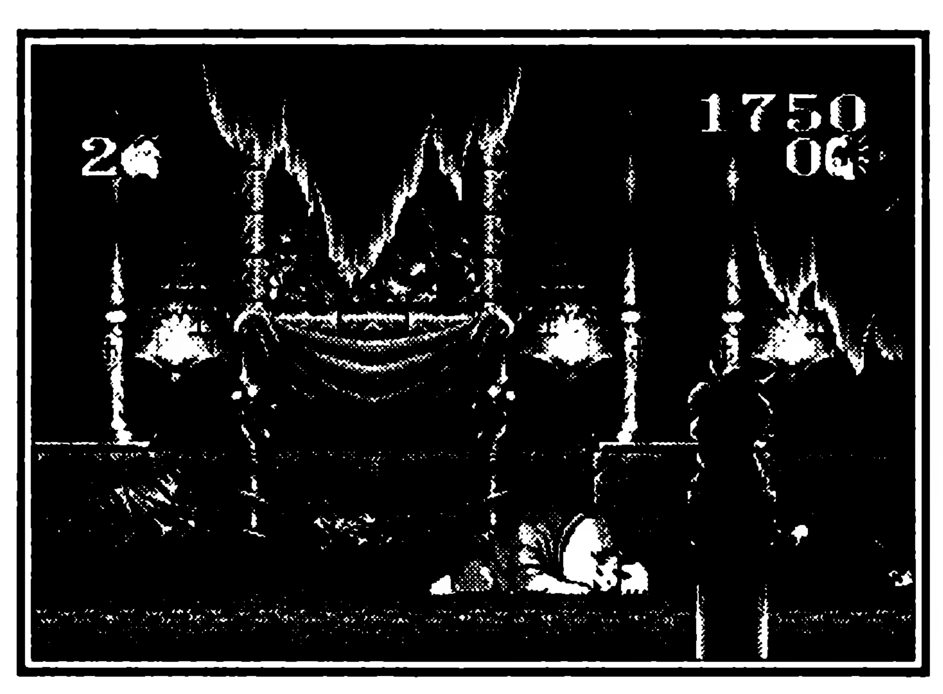
Итак, вы направляетесь в Западное крыло спасать волшебную розу. Но добраться туда будет делом отнюдь не легким – путь вам преградят валяющиеся на полу факелы, через которые надо перепрыгивать, и толпы крыс, черных псов, стаи летучих мышей, множество плюющихся ядом зеленых кобр (откуда они, интересно, взялись в окрестных лесах?), а также еще и паучки ползающие по своей паутине.

Если вы перепрыгиваете факел или надумали уничтожить кого-нибудь при помощи удара в прыжке посмотрите, нет ли наверху летучих мышей или паутины со зловредными паучками.

Если вы при помощи удара лапой убиваете черного пса (а этой твари нужно как минимум три удара), остановитесь, отпустите клавишу **«Вперед»** – ведь если вы сделаете еще один шаг, то неминуемо заденете своего противника и потеряете солидную



часть здоровья. Уничтожение лесных тварей разворачивается на фоне красиво нарисованного интерьера (все почти как в мультфильме), но вот, например, подоконники – это не просто часть декораций – на них можно запрыгнуть, чтобы избежать встречи с особенно многочисленными врагами.



Но вот, наконец, вы дошли до широко распахнутой двери, за ней скрывается комната, кишмя кишащая кобрами и летучими мышами, но помимо них в ней есть и дополнительная жизнь, которую создатели игры запихнули высоко под самый потолок. Если вас не добьют летучие мыши, то долго вы в этой комнате не задержитесь, а попадете прямиком к первому боссу – громадному косолапому мишке (размерами ничуть не уступающему герою игры) с оскаленными острыми длинными клыками. Да, на первый взгляд, эта зверюга производит весьма отталкивающее впечатление, но стоит только изучить его повадки, и вы поймете, что этот медведь непроходимо туп и уничтожить его не составит никакого труда.

Вашу задачу существенно облегчит стол, стоящий в правой части комнаты, то ли по причине излишнего веса, то ли из-за недостатка умственных способностей медведь забраться на этот стол не может и на нем вы почти что в полной безопасности. А сам медведь ведет себя очень странно – он ходит взад- вперед по комнате от стола к двери и периодически останавливается, чтобы помахать лапами (стоит вам попасть под один удар, и вы потеряете полпункта здоровья), помашет лапами, постоит неподвижно и идет дальше. Вы можете наносить удары, когда он подойдет вплотную к столу, в тот момент, когда он стоит неподвижно, тогда вы почти ничем не рискуете, но поскольку медведя надо бить долго, сколько точно требуется ударов я даже не считал, времени на поединок у вас уйдет много.

Если вы человек нетерпеливый, то можете рискнуть – когда враг стоит неподвижно в другом конце комнаты, можете подскочить к нему и нанести удар, только не забудьте вовремя отскочить обратно, в противном случае это животное схватит вас и вонзит свои острые длинные клыки, и вы потеряете как минимум полтора пункта здоровья. Но вот наконец злобный медведь убит, и вы оказываетесь в западном крыле. Западное крыло, как ни странно, наводнено кабанами, не считая уже привычных летучих мышей. Если вы будете убивать кабанов, используя удар лапой, вы многим рискуете – эти твари носятся вперед с невероятной скоростью, и вы можете не успеть вовремя нанести удар, так что уничтожайте их ударом в прыжке. А заблаговременно узнать о приближении кабана вам поможет стук копыт. И вот наконец вы добрались до зала, в котором стоит накрытая прозрачным колпаком волшебная роза. Помимо волшебной розы в зале есть еще и огромный кабан, которого вам и предстоит убить, в противном случае он убьет вас. Убить кабана тоже довольно-таки просто, если изучить его поведение. Кабан некоторое время стоит неподвижно, а потом бросается в атаку, потом снова стоит неподвижно и снова бросается вперед, и так до тех пор, пока не добежит до столика, на котором стоит роза, а затем он начнет таранить столик, и если вы не

остановите эту тварь – роза упадет и Чудовище погибнет. Наносить удары нужно, конечно, в тот момент, когда враг стоит неподвижно, правда, для этого нужно подойти к нему вплотную. Главное, не пропустить ни одного такого момента – иначе вы не успеете спасти розу.

Бонусный уровень

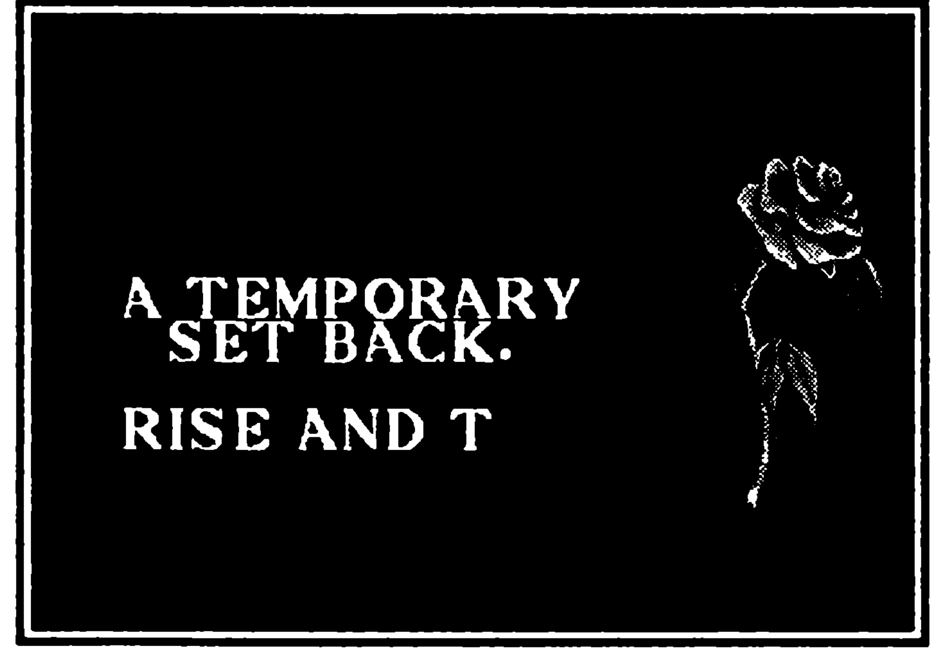
Но вот, наконец, огромная свинья мертва и вы попадаете на бонусный уровень. Вообще-то догадаться, что это именно бонусный уровень, сложно, вы можете подумать, что просто какая-нибудь непонятная заставка, лично я так сначала и подумал. Но вообще-то это бонусный уровень. Ваша задача – примерно за минуту собрать из разрозненных фрагментов картинку – цветной витраж, изображающий Чудовище, бродящее среди деревьев. При помощи **клавиши А,** вы берете очередной фрагментик, при помощи крестовины транспортируете его туда, где он, по вашему мнению, должен находится, при помощи клавиш **А или В** вы можете его переворачивать, а при помощи С ставить его на место. Если вы справились с задачей, вы получаете еще один континиум – сразу четыре жизни. Такая полезная вещь никогда не помешает, тем более, что изначально континиум в игре всего один.

Второй уровень

И вот вы добрались до второго уровня – из довольно-таки красивых заставочек вы узнаете о событиях, которые произошли, пока вы собирали эту несчастную картинку. Вы узнаете, как отец Бель (Красавицы), изобретатель Морис, заблудился в лесу и попал в замок Чудовища, и разгневанный хозяин замка заточил его в темницу.

Бель отправляется на поиски отца, и конечно же попадает в замок, находит-таки своего отца, заточенного в темницу, и просит Чудовище отпустить узника при условии, что она вечно останется в замке.

Чудовище соглашается (было бы странно, если бы он не согласился). Но вот, если вы помните, Бель пробирается в Западное крыло, где ей строго-настрого запретили появляться, сталкивается там нос к носу с разъяренным Чудовищем, и конечно же вид разъяренного Чудовища пугает ее до полуобморочного состояния и она нарушает свое обещание вечно оставаться в Замке и покидает его не слишком-то гостеприимные стены, чему несказанно радуются, населяющие окрестные леса волки. У Бель возникают кое-какие проблемы, но Чудовище слышит ее крик о помощи и бросается ее спасать.



Да, как вы уже догадались, **ваша задача – спасти Бель** и опять-таки сделать это будет непросто. Вы должны добраться через заснеженный лес до места поединка с огромным волком, который надумал включить в свой рацион Бель.

Если на первом уровне вы должны были просто убивать врагов, то на втором начинаются сложности присущие всем платформенным играм – осыпающиеся под ногами платформы и мостики через

пропасти, глыбы льда, плавающие в речках, которые норовят мгновенно опуститься под воду. Это не считая всяких мелких неприятностей типа капканов и падающих сверху сосулек. Да и врагов тоже хватает с избытком – это и волки, и медведи, и вороны. Вороны, кстати, летят по очень забавной траектории, чем-то они напоминают пикирующие бомбардировщики. Наносить им удар лучше в тот момент, когда они идут на снижение. Прыгать на них не рекомендуется велика вероятность промазать и тогда у вас будут небольшие неприятности. Волкам требуется два удара, от первого они отлетают на приличное расстояние, а потом атакуют снова, так что на них лучше именно прыгать. Медведи выглядят наиболее безобидно – создается впечатление, что идет мишка по своим делам, никого не трогает, и сталкивается на свою беду с Чудовищем.

Когда вы прыгаете по мостикам и глыбам льда, не забудьте нажать клавиши **«Вперед»** и **«Вверх»**, в противном случае вы прыгнете прямо в воду или в пропасть. Но вот вы добрались до босса. Выглядит он очень впечатляюще, жалко даже убивать такого красавца – огромный серый волчище. Но что ж поделаешь – жалко, но придется. Схватка разгорится на мосту через реку, по краям моста стоят каменные выступы, по ним-то и прыгает волк. Вставайте под каменный выступ и ждите, когда волк с него спрыгнет, и тогда, как бы это поделикатней сказать, атакуйте его со спины. В какой-то момент волку надоедают самоубийственные прыжки, и он бросается прямо на вас – тогда отойдите на край экрана и подождите, пока по дороге к вам волк вспрыгнет на один из выступов, встаньте под него и тогда все начнется сначала.

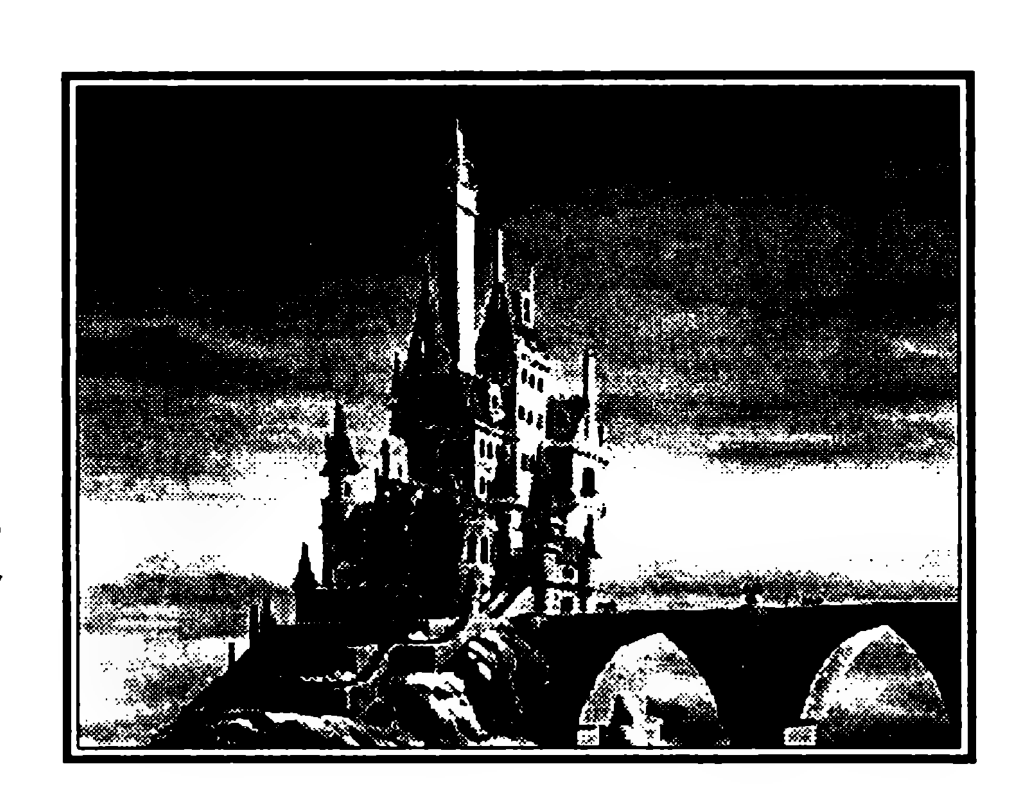
Поединок продлится долго, но если вы запасетесь терпением, то завершится он в вашу пользу.

Бонусный уровень

Ну, а после этой жаркой схватки вы снова оказались на бонусном уровне. На этот раз он чуть-чуть попроще – всего-то навсего требуется ходить взад-вперед и собирать падающие сверху, лепестки розы. Если после поединка с волком у вас возникли проблемы со здоровьем, то мере сбора лепестков здоровье полностью восстановится, к тому же вам начисляют очки.

Третий уровень

И вот на экране снова появляются красочные заставки. Из них вы узнаете о существовании Гастона – самого красивого и самого сильного парня в деревне, в которой жила Бель. Гастон долго и безуспешно домогался руки Бель. А пока вы были заняты сбором лепестков розы, подговорил все мужское население деревни идти на штурм замка. В мультфильме, если вы помните, с этими незадачливыми вояками великолепно справились слуги Чудовища, а Чудовищу пришлось только разбираться с Гастоном. Ну, а в игре вам нужно помочь слугам справиться со своей задачей.



На протяжении уровня вам предстоит одолеть шесть человек, которые нападают на вас парами. Ваша задача загнать их на край экрана, где их поджидают слуги – подсвечник Люмьер, будильник Когсворт, заварной чайник миссис Потс, и другие забавные персонажи мультфильма. Главное, не давайте людям наносить удары (каждый пропущенный удар снимает с вас полтора пункта здоровья), бейте первым.

Когда они упадут, вставайте на четвереньки и бейте до тех пор, пока незваные пришельцы не окажутся в нужном вам месте, а там уж всю работу за вас сделают. Может быть, когда вы в первый раз доберетесь до этого уровня, у вас и возникнут коекакие проблемы, но стоит разобраться, что здесь надо делать и проходится он просто элементарно.

Этот уровень на порядок легче, чем два предыдущих, так, разминка перед встречей с Гастоном. Но вот незваные пришельцы изгнаны и вы снова на бонусном уровне. Ваша задача за минуту успеть обежать подвал замка и собрать все валяющиеся там сокровища.

Четвертый уровень

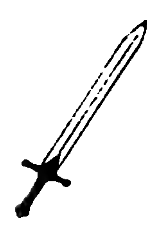
А вот долгожданная встреча с Гастоном. Но прежде чем выяснять отношения с этим парнем, до него нужно еще добраться – этот мерзавец забрался на самую верхотуру, на самую высокую точку крыши замка.

Не исключено, что когда вы увидите, с чем вам здесь придется столкнуться, у вас опустятся руки и из них выпадет джойстик. Хотя Гастона тоже можно понять – жить-то хочется. Вам предстоит прыгать как по осыпающимся, так и по неподвижным платформам (они отличаются по цвету). На вас будут сыпаться осадки из камней, которые нельзя уничтожить, от них можно только увернуться, и из стрел и факелов (их уничтожить вообще-то можно, главное, вовремя нанести удар). И это, не считая старых добрых летучих мышей. Очередные камни, стрелы и т. п. посыплются, если вы просто подпрыгнете. Поэтому время от времени просто прыгайте на месте, подождите, пока все это пролетит, а потом прыгайте туда куда вам нужно. В одном месте без этой уловки просто никак не обойтись – вы прыгаете на очередную платформу, а в воздухе вас настигает стрела и вы падаете вниз и разбиваетесь.

Не забывайте и о том, что вы можете рычать, и тогда все эти смертоносные предметы, так и норовящие вас раздавить или искалечить, просто замрут в воздухе, правда, на очень непродолжительное время. Ну, а когда вы доберетесь до самой верхотуры, вам нужно будет прыгнуть с осыпающегося мостика на балкон, где вас ждет дополнительная жизнь. Здесь лучше всего заранее зарычать, чтобы обезвредить заполнившую воздух тучу стрел и заранее прикинуть с какого места прыгать, чуть-чуть ошибетесь и вам предстоит долгое путешествие до расположенного где-то далеко внизу двора замка, впрочем, все путешествие вам и не покажут – слишком долго, наверное, пришлось бы смотреть на экран. Наконец-то вы добрались до Гастона. Загоните его на одну из нижних крыш и бейте его в воздухе, когда он будет пытаться запрыгнуть наверх. Вам придется очень долго предаваться этому занятию. Но в какой-то момент Гастон, невзирая на ваши удары, окажется рядом с вами и нанесет удар ножом (одного пункта здоровья как не бывало).

Судя по всему, избежать хотя бы одного удара невозможно – ведь в мультфильме Гастон умудрился-таки пырнуть Чудовище ножом. Очухавшись от удара, забирайтесь





на площадку опоясывающую самую высокую из башен, Гастон, окрыленный успехом, будет пытаться залезть туда и вам предстоит сбивать его в воздухе до тех пор, пока он не умрет. И вот вы увидите заставку, на которой Бель признается в любви умирающему Чудовищу. Вообще-то непонятно, зачем Чудовище так стремился вновь обрести человеческий облик, нашел бы себе такую же принцессу, которую тоже заколдовали и жил бы себе припеваючи. Но тогда это была бы совсем другая сказка. Но а эта сказка заканчивается именно этим признанием в любви, за секунду до того, как с розы упал последний лепесток. Вернее, мультфильм заканчивается, а игра-то еще не закончилась.

Вы думали убили Гастона, и все – прошли игру. Разбежались, как бы не так.

Последний уровень

Вас ждет еще один уровень, на этот раз действительно последний. Вы снова оказываетесь в том подвале, где совсем недавно собирали сокровища. Вы ранены, у вас стремительно убывает жизнь, и пока она не кончилась совсем, вы должны успеть коснуться всех своих слуг. Зачем он это делает, совершенно непонятно – в последней заставке про это ничего не говорится. Вы должны спешить – Чудовище не умеет бегать, может только ходить и прыгать. Но если вы будете идти никуда не торопясь, справиться со своей задачей вы не успеете, так что лучше передвигайтесь прыжками. Ну, а если вам это удалось, то что ж, можете себя поздравить, вы прошли эту игру. Финального мультика в этой игре нет – просто идут титры и статичные кадры из мультфильма. Но думаю, что если вы играете в первый раз, эти титры вы увидите нескоро.



СИЯЮЩАЯ СИЛА II

Sega ● Количество игроков 1 ● Ролевая игра
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

«SHINING FORCE II» – это очень объемная, захватывающая ролевая игра с прекрасной графикой, удачным музыкальным сопровождением и интригующим сюжетом. По сравнению с первой частью «SHINING FORCE» игра стала намного динамичнее, интереснее и длиннее.

Предыстория



Трое грабителей ночью забрались в древнюю башню **ANCIENT TOWER** королевского замка в городе **GRANSEAL** в надежде найти сокровища. Обнаружив скрытый проход в святилище, они крадут два драгоценных камня с двери. Неожиданно башня начинает трястись, как при землетрясении, и грабители в испуге удирают.

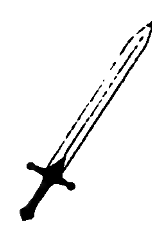
А в это время в замке король и министр недоумевают, что же происходит. Непонятный шум и странные вспышки озадачивают их, и король посылает одного из солдат в башню, узнать, в чем дело. Вернувшись, солдат говорит о том, что опечатанная дверь открыта. Король уверяет, что этого не может быть, и тогда сам министр направляется в башню.

В замке гаснут все свечи, и король остается один в темноте. Неожиданно в тронном зале появляется что-то непонятное. Король зовет на помощь, но это неизвестное существо использует против короля какую-то магию, и тот падает. Такова краткая предыстория игры.

Как и в первой части «SHINING FORCE», основу игры составляют сражения. Здесь основной персонаж повыносливее, но все равно нужно постоянно следить за тем, чтобы он остался в живых на протяжении всего боя. Рядом с ним, по возможности, должен быть целитель, и у каждого бойца должны быть лекарственные средства. В случае гибели главного персонажа вы теряете половину заработанных денег и начинаете сражение сначала.

У каждого игрока своя стратегия и тактика при ведении боя, который может длиться очень долго. Нет возможности давать конкретные указания по ведению того или иного сражения, так как все зависит от состава вашей команды, степени развития бойцов, от того, как компьютер распорядится передвижением и очередностью передвижения ваших бойцов и сил противника. В каждом сражении вас могут подстерегать неожиданности в виде двойной атаки со стороны противника, сверхмощных ударов и защиты неприятеля от вашей атаки. Это все происходит по воле компьютера, и вы здесь сделать ничего не можете. Правда, ваши бойцы тоже иногда могут и ударять два раза подряд, защищаться от удара.

Новые противники в каждом сражении вводятся постепенно, как правило, не больше двух-трех за один раз, поэтому, освоив тактику боев, вы сможете лихо расправляться с любыми монстрами. В критической ситуации лучше воспользоваться магие



EGRESS, имеющейся у основного персонажа, а также ANGEL WING. Тогда вы окажетесь в церкви ближайшего города.

Управление

В игре предусмотрена система сохранения (save) игры на двух файлах.

Start – начать новую игру.

Если записан один файл, то вы можете:

Start – начать новую игру

Cont – продолжить ранее записанную

Del – стереть записанный файл

Copy – скопировать записанный файл.

Между сражениями вы посещаете различные места (города, деревни, храмы, монастыри и т.д.), где получаете необходимую информацию и находите нужные предметы. Часто бывает так, что, не поговорив с нужным персонажем или не взяв какой-либо предмет, вы не можете в игре продвинуться дальше.

Если вы нажмете A или C в перерывах между сражениями, то появятся иконки:

MEMBER – нажав один раз C, вы увидите информацию о всех бойцах вашей команды (HP – линия жизни, MP – линия магии, AT – атака, DF – защита, AG – быстрота, MV – подвижность.)

Нажав еще раз C, вы получите подробную информацию о каждом бойце (оружие, предметы, магия, количество уничтоженных врагов – defeat, число смертей бойца – kills). Внизу слева – количество денег (gold).

В отличие от первой части «SHINING FORCE», в этой игре информацию о бойцах команды можно получить в любой момент, что очень удобно.

ITEM – предметы. Эту иконку можно развернуть (C):

USE – использовать какой-либо предмет

EQUIP – вооружить персонажа имеющимся оружием

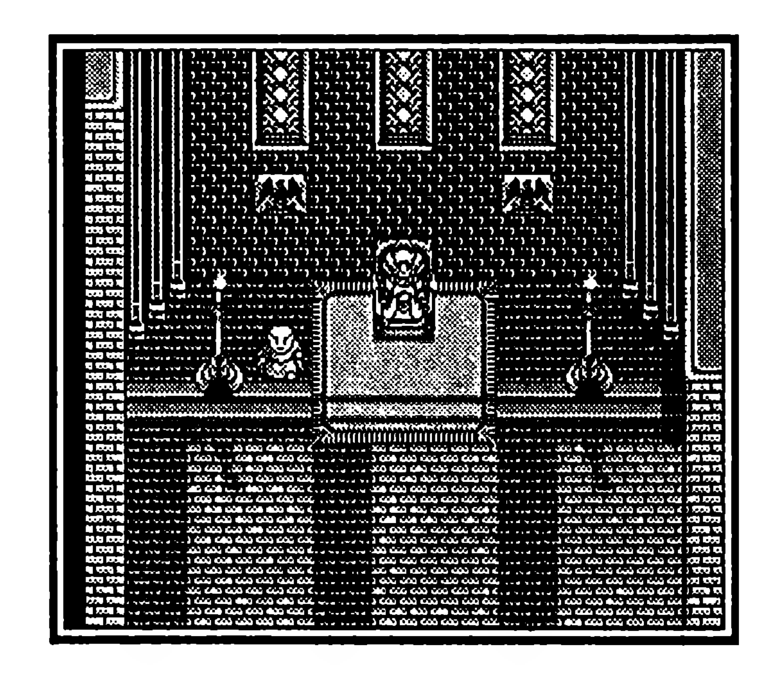
GIVE – передать какой-либо предмет от одного персонажа к другому

DROP – избавиться от ненужного предмета.

MAGIC – магия. Магией EGRESS, имеющейся у основного персонажа, можно воспользоваться и в «мирных условиях», находясь вне города. Тогда вы тотчас же переноситесь к месту последней записи.

SEARCH – исследовать любое место и пространство.

Чтобы исследовать сундук, вазу, книжную полку и т.д., используется два раза C. В этой игре найденный предмет передается автоматически любому бойцу, у которого есть свободные окошечки. Каждый персонаж может иметь не более четырех предметов.



Чтобы поговорить с кем-либо, используется кнопка C.

Практически в каждом городе имеются магазины, где можно купить оружие (WEAPON) и предметы, необходимые для лечения и спасения (ITEMS).

Нажав C, вы увидите четыре иконки:

buy – покупать

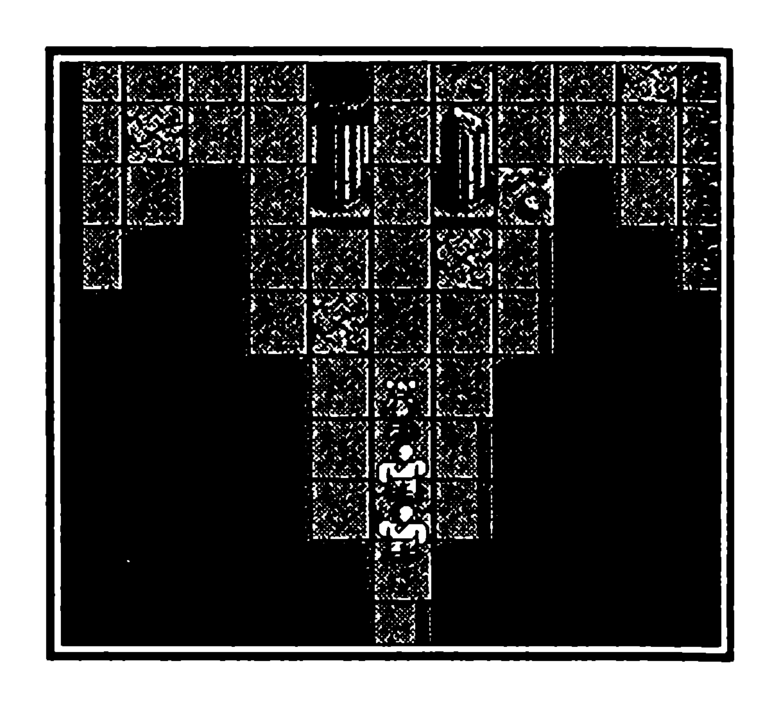




sell – продать

deals – товары «из-под» полы (появляется позже и довольно редко)

repair – ремонт.



В игре появилось очень удобное новшество: покупая вооружение, вы сразу увидите, для какого бойца подходит то или иное оружие. Рядом с именем появляются числа со стрелками (например, 17 ➔ 20, т.е. данное оружие увеличивает силу атаки на 3 единицы). Числа рядом показывают, увеличится ли защита данного персонажа. Так что вы всегда будете знать, стоит ли покупать данный предмет. То же самое происходит, когда вы передаете оружие или кольца от одного персонажа другому. При покупке оружия, ответив «да» на вопрос торговца, вы автоматически вооружаетесь.

В магазине вы также можете отремонтировать любой предмет, которым во время сражения пользовались неоднократно, и он имеет некоторые повреждения (как только предмет дает трещину или начинает дымиться, появляется предупреждение на экране для сообщений, где дается информация после каждой атаки). Если не хотите потерять нужную вам вещь, больше не используйте ее, а дождитесь, когда можно будет отремонтировать.

В магазинах вы можете купить некоторые лечебные средства:

Medical Herb – лечебная трава. Восстанавливает 10 единиц жизненной энергии.

Healing Seed – лечебное зерно. Восстанавливает 20 единиц жизненной энергии.

Healing Drop – лечебный леденец. Восстанавливает 30 единиц жизненной энергии.

Antidote – противоядие. Изгоняет яд из тела персонажа, отравленного во время атаки.

Angel Wing – Крыло Ангела. Позволяет в критических ситуациях покинуть поле боя и оказаться в церкви ближайшего города.

Fairy Powder – огненный порошок (к сожалению, не удалось выяснить его назначение).

Большинство же предметов вы будете находить в течение игры в различных местах (см. **Особые и спрятанные предметы**).

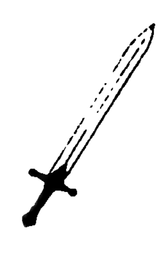
Для сохранения игры вы должны в каждом городе найти церковь и священника Если где-либо нет церкви, то священник есть всегда. После разговора с ним появляются иконки:

Save – сохранить игру

Raise – восстановить убитого персонажа

Cure – вылечить персонажа, если он отравлен, парализован или проклят

Promote – повысить уровень (L) какого-либо персонажа. Необходимо набрать 20 уровней, и ваш боец может быть переведен в более высокую категорию. В отличие от первой части «**Shining Force**», здесь при переводе персонаж не ухудшает своих показателей, поэтому повышайте бойцов при первой же возможности. В новом качестве они могут использовать более мощное и совершенное оружие и быстрее совершенствуют свое боевое мастерство.





Во время битвы вы управляете своим персонажем с помощью **D-pad** и кнопок **A** или **C**. Нажав **A** или **C**, вы увидите следующие иконки (используются также **A** или **C**):

1. **attack** – атаковать противника
2. **item** – развернув эту иконку, вы можете:

use – использовать какой-либо предмет

equip – перевооружиться, если это необходимо

give – передать какой-либо предмет ближайшему соседу

drop – избавиться от какого-либо предмета

magic – магия, которую вы можете использовать в бою

stay – оставаться на месте, не предпринимая атаки.



Нажав кнопку **B**, когда очередь двигаться доходит до любого вашего бойца, вы можете навести белый квадратик на любого члена вашей команды или противника. Нажатием кнопки **A** можно получить информацию о мощи, вооружении, магии персонажа.

Если вы поместите этот квадратик на пустое место и нажмете **A** или **C**, появятся другие иконки (также используются **A** или **C**):

member – вы получите информацию о каждом бойце вашей команды

speed – можно менять скорость прохождения информации внизу экрана после каждой атаки или убрать часть информации

map – появляется карта сражения, где красными точками отмечены силы противника, а зелеными – ваши

quit – ответив «да», вы можете покинуть игру, а включив приставку в следующий раз, вы начнете игру именно с этого самого места.

Магии

EGRESS – магия ухода. Используется для перенесения с поля боя в церковь ближайшего города.

BOLT, RAIJIN – магии молнии. Действуют на всех врагов.

BLAST – магия взрывной волны. Действует на всех врагов.

HEAL – магия исцеления. Восстанавливает жизненную энергию одного вашего бойца.

AURA – магия ауры. Тоже магия исцеления, действующая сразу на нескольких бойцов.

DETOX – магия противоядия. Излечивает вашего бойца от яда, которым его могут отравить во время атаки.

BOOST – магия помощи. Увеличивает на время защиту и быстроту вашего персонажа.

BLAZE, KATON – магия огня. Действует на всех врагов.

FREEZE – магия замораживания. Действует на всех врагов.

SLEEP – магия сна. Усыпляет ваших противников, но действует не на всех.

ATTACK – магия атаки. Увеличивает на время атаку вашего персонажа.

DESOUL – магия бездушия. Уничтожает противника полностью, но действует редко.

DISPEL – магия рассеивания. На некоторое время лишает противника возможности использовать магию. Действует не на всех.

MUDDLE – магия путаницы. Пораженный ею враг может действовать непредсказуемо, например, бить своих же. Действует не на всех.

Высшие боевые магии

DAO – джинн, вызывающий камнепад

APOLLO – Аполлон, вызывающий огонь

NEPTUN – Нептун, вызывающий с помощью трезубца смертельный дождь.

ATLAS – стальные кулаки.

Четыре высшие боевые магии лучше направлять на одного неприятеля, так как их сила делится на количество врагов, и применение этих видов магий для нескольких противников может быть неэффективно.

Особые и спрятанные предметы

Quick Chicken – используется один раз. Увеличивает быстроту вашего персонажа.

Chirrup Sandals – (деревянные сандалии), практически, бесполезный предмет, дающий только звуковой эффект (боец, обутый в эти сандалии, во время боя при передвижении издает цокающий звук).

Power Water – используется один раз. Увеличивает атаку вашего персонажа.

Mithril – специальный редкий металл для изготовления мощного оружия.

Cheerful Bread – используется один раз. Увеличивает линию жизни вашего персонажа.

Warrior Pride – специальный предмет, применяющийся при переводе воина в высшую категорию.

Power Ring – боец, вооруженный этим кольцом имеет более мощную атаку. В бою может использоваться (use) для других персонажей, на время увеличивая их атаку. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Silver Tank – специальный предмет, применяющийся при повышении лучника.

Protect Milk – используется один раз. Увеличивает защиту вашего персонажа.

Quick Ring – увеличивает быстроту персонажа, вооруженного им.

Bright Honey – используется один раз. Увеличивает линию магии вашего персонажа.

Running Pimento – используется один раз. Увеличивает мобильность вашего персонажа.

Brave Apple – используется один раз. Увеличивает сразу несколько показателей вашего персонажа (жизненную энергию, атаку, защиту, быстроту).



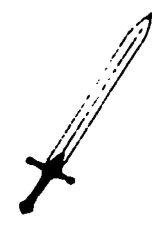
Healing Rain – используется один раз во время сражения – восстанавливает линии жизни всех ваших бойцов.

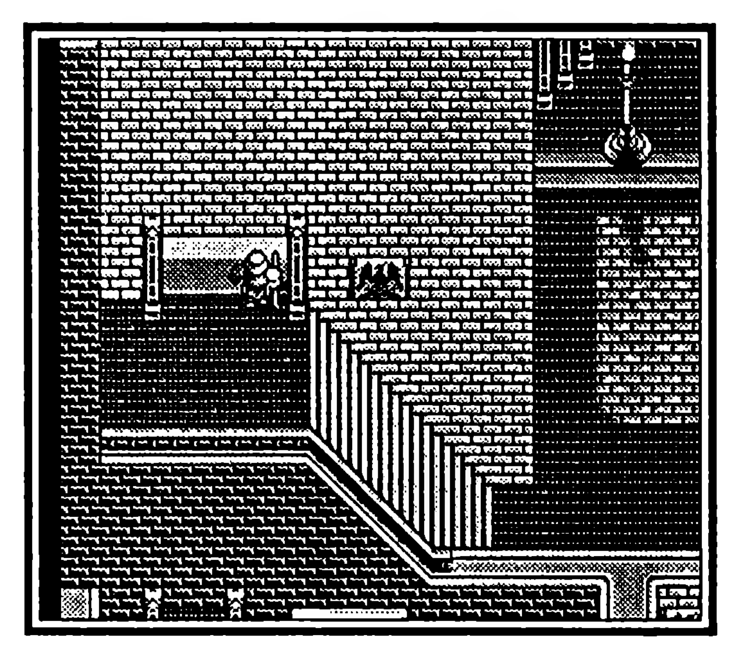
Black Ring – (черное кольцо) – проклято. Увеличивает атаку у магов, вооруженных им. В бою может использоваться (use) как магия **BLAZE**. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Vigor Ball – специальный предмет, применяющийся при повышении целительницы.

Blizzard – одноразовое оружие.







White Ring – (белое кольцо) – увеличивает защиту бойца, вооруженного им. Используется как магия **AURA**. Подходит для основного персонажа и целителей.

Dry Stone – предмет, необходимый для наведения моста в деревню гномов.

Healing Water – используется один раз во время сражения. Восстанавливает полностью жизненные силы вашего персонажа.

Secret Book – секретная книга, использующаяся при повышении мага.

Evil Ring – (кольцо дьявола) – проклято. Увеличивает атаку у персонажа, вооруженного им. При использовании (use) действует как магия **BOLT**. После нескольких использований нуждается в ремонте.

Wooden Panel – деревянная дощечка, необходимая для получения **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Cotton Ballon – ватный шарик, необходимый для того, чтобы в доме **CREED'a** попасть в напольный мир.

Cannon – пушка, использующаяся для разблокировки заваленного камнями входа в одну из пещер.

Dynamite – динамит, необходимый для пушки.

Fairy Tear – используется один раз во время сражения для пополнения линии магии.

Pegasus Wing – используется при переводе рыцаря в высшую категорию.

Sky Orb – предмет, с помощью которого вы запускаете воздушный корабль.

Holy Thunder – используется как одноразовое оружие.

Некоторые виды оружия, встречающиеся в игре, можно использовать (use) во время сражения и как магию

Indra Staff, Supply Staff, Misty Knuckles – отнимает несколько единиц магии у противника

Freeze Staff – магия **FREEZE**

Heat Axe – магия **BLAZE**

Dark Sword – магия **DESOUL**

Wish Staff – магия **ATTACK**

Mage Staff – магия **BLAZE**

Оружие, как и кольца, при использовании может ломаться. Не забывайте своевременно ремонтировать его!

Часть оружия и колец – прокляты. При вооружении ими проклятие переходит и на персонажа. Снять проклятие можно в церкви (cure). Персонаж, вооруженный такими предметами, может вести себя непредсказуемо (например, отказаться от атаки), но атака его увеличивается существенно.

Персонажи

1. **BOWIE** – главный персонаж (вы можете назвать его и по-другому). Очень сильный боец. Владеет магией **EGREES** и **BOLT**.

2. **SARAH** – целительница. Можно использовать ее до тех пор, пока не появятся более сильные целители.

3. **CHESTER** – рыцарь. Прекрасно владеет копьем. Если вам удастся хорошо развить его, можно подождать с его повышением до города **PACALON** и «повысить» **CHESTER**'а там, используя **PEGASUS WING**. Тогда вы можете получить неплохого летающего рыцаря.

4. **JAHA** – воин. Очень сильный боец. Постарайтесь развить его до 20 уровня, и после перевода в высшую категорию, получив **WARRIOR PRIDE**, он станет еще сильнее, одинаково хорошо владея и секирой, и мечом.

5. **KAZIN** – маг. До перевода в высшую категорию владеет магиями **BLAZE, DISPEL, MUDDLE** и **DESOUL**. Если вы будете переводить **KAZIN**'а, имея **SECRET BOOK**, то у него появятся высшие боевые магии.

6. **SLADE** – крыса. На первых порах он довольно слабый боец, но обязательно развивайте его и после повышения, если вы будете развивать его дальше, **SLADE** станет одним из сильнейших ваших бойцов, использующим меч и владеющим мощными магиями **RAIJIN** и **KATON**.

7. **KIWI** – черепаха, имеет сильную защиту. Медленно набирает уровни, но если вам удастся повысить ее, то вы получите после повышения очень сильную «черепаху-ниндзя».

8. **PETER** – легендарная птица-феникс. В случае гибели сама восстанавливается. Обязательно развивайте **PETER**'а – это, пожалуй, лучший боец в вашей команде с очень широким полем передвижения.

9. **MAY** – лучница. Очень сильный боец. Атакует через поле и по диагонали, а после повышения – буквой «Г» (как и все лучники).

10. **GERHALT** – человековолк. Несмотря на то, что безоружен, атака у него очень сильная.

11. **LUKE** – человекоптица, владеет мечом. Хорош как летающий боец, но потом его лучше заменить.

12. **RICK** – метательница копья. Неплохой боец, но все зависит от того, как она будет развиваться.

13. **ELRIC** – стрелок из лука. Если у вас будет **Silver Tank**, то после перевода **ELRIC** будет сражаться в специальной машине. Стоит развивать его.

14. **TYRIN** – маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, SLEEP** и **BOLT** (если вы используете **SECRET BOOK** для повышения **KAZN**'а) или высшими боевыми магиями, если эта книга будет у вас в наличии во время повышения **TYRIN**'а.



Все зависит от того, когда вы возьмете его в свою команду.

15. **JANET** – лучница. Сильный боец.

16. **ROHDE** – стрелок. Сражается в такой же машине, как и **ELRIC**. Очень неплохой боец, если удается развить его.

17. **HIGGINS** – рыцарь. Неплохой боец.

18. **TAYA** – колдунья. Владеет высшими боевыми магиями, как **KAZIN** или **TYRIN**.



19. **SKREECH** – птица, владеющая мечом. Может пригодиться в некоторых сражениях.

20. **FRAYJA** – викарий, целитель. Очень ценный боец. Владеет магиями **HEAL, AURA, DETOX** и **ATTACK**.

21. **JARO** – крылатый рыцарь, один из солдат армии дьявола. Сильный боец, но управляете им не вы, а компьютер.

22. **GYAN** – воин. Очень сильный боец с хорошей атакой и защитой.

23. **KARNA** – целительница. Все зависит от того, когда она придет к вам. Если вы не выберете ее первый раз в доме **CREED**'а, то пользы от нее будет немного.

24. **RANDOLF** – воин. Может быть полезен, если вы выберете его в первый раз в доме **CREED**'а.

25. **ERIC** – рыцарь. Тоже будет полезен, если рано станет членом вашей команды.

26. **ZYNK** – робот. У него сильные атака и защита, но небольшая мобильность.

27. **SHEELA** – монахиня. Очень сильный и полезный боец. У нее сильная атака, и к тому же она владеет магиями **HEAL, DISPEL, BLAST** и **BOOST**.

28. **CLAUDE** – каменный великан. Имеет сильную атаку и защиту, но небольшую мобильность.

29. **CHAZ** – очень сильный маг. Владеет магиями **BLAZE, FREEZE, BOLT** и **DISPEL**. Жаль только, что присоединится он к в вашей команде к концу игры.

30. **LEMON** – воин экстракласса, с сильной атакой и защитой. Может очень пригодиться даже с учетом того, что появляется он в вашей команде в конце игры.

Прохождение

Вы просыпаетесь утром в своем доме, в городе **GRANSEAL**. Ваша мать провожает вас в школу, где уже собрались старейший маг sir **ASTRAL**, **SARAH** и **CHESTER**. **SARAH** говорит, что **ASTRAL** внизу, но сегодня он какой-то странный. Спустившись вниз, поговорите с **ASTRAL**'ем. Он спрашивает вас, что вы думаете о ночной буре и, узнав, что вы ничего не слышали, считает, что это, возможно, плод его воображения. Возьмите в вазе в углу лекарственную траву (**MEDICAL HERB**), поднимайтесь наверх и займите место рядом с **CHESTER**'ом. Появляется **ASTRAL** и начинает урок, который прерывает прибежавший из замка солдат. **ASTRAL** должен срочно прибыть в замок, так как с королем что-то случилось.

Он уходит и просит вас ждать его в школе, но, как непослушные и любопытные дети, вы тут же направляетесь к замку. Обманув стражу (якобы сам **ASTRAL** ждет вас внутри), вы заходите в замок. При входе исследуйте комнату в левом верхнем углу экрана. Там вы найдете три сундука: с **MEDICAL HERB**, **ANTIDOTE** и **ANGEL WING**.

В самом замке поднимитесь в королевскую спальню. Король на кровати, без сознания, Sir **ASTRAL** не может понять, что с ним случилось.

Неожиданно **ASTRAL** замечает вас, своих учеников, явившихся в замок без разрешения. Он явно недоволен вашим непослушанием, но тут ему в голову приходит одна догадка: не связана ли болезнь короля с открытой дверью в башню? Он просит вас следовать за ним, чтобы исследовать эту башню. Спустившись вниз, скажите **ASTRAL**'ю,



что вы готовы («yes») идти с ним. На этом заканчивается ваша беззаботная жизнь, и вы оказываетесь вовлечены в такую историю, о которой даже и помышлять не могли! Теперь вы – лидер отряда воинов под названием **SHINING FORCE**, правда, об этом вы еще не догадываетесь.

Внутри башни вас уже ждет **ASTRAL**. Неожиданно над красной колдовской звездой, высеченной в каменной полу, материализуется злой **GIZMO**, дьявол, вселяющийся в людей. **ASTRAL** пытается остановить его, справедливо полагая, что тот явился, чтобы вселиться в короля, но дьявол неожиданно размножается, произведя еще шестерых таких же чудовищ.

Начинается ваша первая битва. Ваши враги не очень сильны, но и вы пока что тоже.

Даже в случае вашей победы **GIZMO** ускользнет и направится в замок.

Возвращайтесь обратно и через королевскую спальню пройдите в комнату наверху. Дьявол все-таки успел вселиться в короля, отчего тот стал буйным. **ASTRAL** использует мощную магию, и огненный шар поражает короля в грудь. Дьявол покидает тело, и король приходит в себя. **ASTRAL** просит дать ему солдат, чтобы уничтожить **GIZMO**, пока тот не нашел себе другую жертву, но король не понимает, о чем идет речь.

Все эти испытания слишком тяжелы для престарелого **ASTRAL**'я, и он без сил падает на пол.

Позже, ненадолго придя в себя, маг успевает сообщить королю, что обнаружил в башне за открытой дверью злое предзнаменование. Необходимо изучать историю острова **GRANS ISLANDS**. В этом может помочь историк по имени **HAWAL**, живущий к северо-западу от деревни **IEEL**. **ASTRAL** просит короля срочно послать солдат за историком, но слишком поздно: все солдаты по приказу министра ушли на поиски дьявола **GIZMO**.

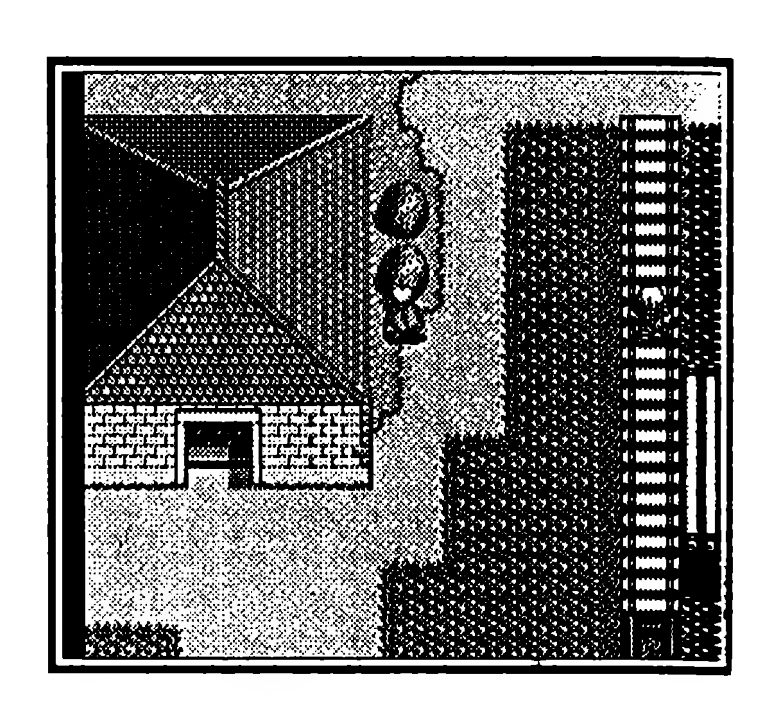
Король решает послать в **IEEL** вас, чтобы вы разыскали **HAWAL'a** и срочно доставили его в замок.

Отвечайте «да» и отправляйтесь в путь.

На улицах города **GRANSEAL** полно людей, которые обсуждают непонятную болезнь короля, а гадалка с магическим шаром предсказывает скорую войну и видит город в руинах.

Наведайтесь в порт и на корабле в трюме в одной из ваз возьмите **MEDICAL HERB**. а на палубе на носу – **QUICK CHICKEN**.

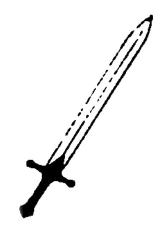
Купите в открывшемся в городе магазине более мощное оружие для некоторых бойцов (ненужное лучше сразу продавать).



При выходе из города к вашей команде присоединится **JAHA** – воин с боевым топором.

После сражения, которое вас ожидает сразу же за воротами, направляйтесь к северо-западу, в деревню **IEEL**. Там вы встретитесь с учеником **HAWAL'a** – магом **KAZIN**'ом, который берется проводить вас к дому историка.

В одном из домов возьмите в вазе **HEALING SEED** и покиньте деревню через северный вход. Выиграв бит-



ву, идите на север к дому HAWAL'а. Зайдя туда, вы увидите, что вас опередили солдаты GALAM'а. При вашем появлении они убегают, но для старого HAWAL'а это слишком сильное потрясение, и он при смерти. Умирая, HAWAL сообщает, что солдаты требовали у него документы о GROUND SEAL. Узнав, что дверь в древнюю башню открыта, HAWAL говорит, что случилось непоправимое: башня была **СВЯЩЕННОЙ ПЕЧАТЬЮ**, которая удерживала взаперти ужасного дьявола с помощью тех самых двух камней, которые были украдены... Историк умоляет **KAZIN'а** найти эти камни.



После смерти **HAWAL'а KAZIN** присоединяется к вам и уговаривает пойти к древней башне.

В доме историка в сундуках вы найдете **ANTIDOTE** и **HEALING DROP**.

Выйдя из дома, вы столкнетесь с солдатами GALAM'а под предводительством CAPTAIN LEMON. Независимо от того победите вы или нет, вы все равно окажетесь в тюрьме замка GALAM.

В тюрьме речь идет все о той же разрушенной священной печати и о двух украденных камнях. Вор SLADE, находящийся здесь же, пытается загладить свою вину (именно он украл камни, которые потом у него отняли солдаты GALAM'а) и отпирает отмычкой двери камер. Он признается, что по его вине разгорелся весь сыр-бор и просит взять его с собой, чтобы помочь вам.

Через главную дверь вам не выйти, и SLADE, хорошо знающий замок, открывает секретный ход в кухню. Спустившись в лаз, исследуйте стену за собой, в ней вы обнаружите MITHRIL.

Поднимайтесь наверх и послушайте, как в тронном зале король и LEMON планируют нападение на GRANSEAL. LEMON сомневается в целесообразности этой войны, но безоговорочно доверяет своему королю. По приказу последнего ворота GALAM'а открываются, мост опускается, и войско уходит. Война началась!

Вы тоже решаете срочно идти в GRANSEAL, но, спустившись по широкой лестнице, вступаете в бой с воинами во главе с рыцарем, у которого один из украденных камней. После боя SLADE забирает у тяжело раненого рыцаря **THE JEWEL OF LIGHT** и отдает вам; камень прилипает к вашей шее. Перед смертью рыцарь сообщает, что второй камень – у короля **GALAM'а**. SLADE решает пойти с вами и присоединяется к остальным бойцам. Поговорив с обитателями замка, вы убедитесь, что король не в своем уме.

Прежде, чем окончательно покинуть GALAM, загляните в магазин и купите нужное оружие и лекарственные средства. «Сохраниться» можно у священника в замке.

При выходе из города солдаты признают в вас недавних узников тюрьмы, и начинается очередное сражение.

Вернувшись в GRANSEAL, вы узнаете, что город подвергся нападению со стороны GALAM'а. Почти все воины GRANSEAL'а мертвы.

Зайдите в маленький домик справа от зверинца, и там вы найдете маленькую зеленую черепаху по имени KIWI, которая присоединится к вам.

От жителей города вы узнаете, что солдаты GALAM'а вошли в замок. Король GALAM направился в древнюю башню. ASTRAL тоже порывается пойти туда, но его



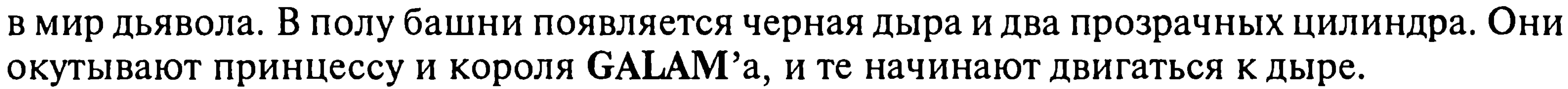
не пускает **CAPTAIN LEMON. ASTRAL** подтверждает, что король **GALAM** одержим дьяволом.

Слышится крик о помощи принцессы **ELIS. ASTRAL** все же уговаривает **LEMON'а** пойти в древнюю башню. Вы тоже идете туда, захватив с собой короля **GRANSEAL'а** и министра.

У входа в башню вы находите **LEMON'а** при смерти. Он умоляет спасти принцессу и признает, что **ASTRAL** был прав: это не его король, а сам дьявол.

Спустившись вниз, вы увидите схватку между королем **GALAM'ом** и **ASTRAL'ем. ASTRAL** падает, успев парализовать **GALAM'а** и крикнуть принцессе, чтобы та убегала. Но путь преграждают возникшие словно из-под земли солдаты **GALAM'а**, с которыми вы вступаете в бой.

Проигравший король **GALAM** не желает отпускать при нцессу. Он демонстрирует второй пропавший камень, **THE JEWEL OF EVIL**, который открывает дверь в мир дьявола. В полу башни появляется черная дыра и два прозрачных цилиндра. Они окутывают принцессу и короля **GALAM'а**, и те начинают двигаться к дыре.



BOWIE пытается спасти принцессу, но ему удается только вырвать камень у короля и второй камень прилипает к шее **BOWIE** рядом с первым.

Тем временем король **GALAM** вместе с принцессой скрываются в черной дыре, после чего начинается сильное землетрясение. Вы убегаете из рушащейся башни и замка. Справа в порту стоит корабль, готовый к отплытию, пройти на который можно только через полуразрушенную школу.

Все уцелевшие жители **GRANSEAL'а** уже на корабле, и вы отплываете на материк в **PARMECIA**, а город проваливается в гигантскую трещину.

После долгого морского путешествия вы, наконец, прибываете на материк, у берегов которого корабль терпит крушение. Все, слава богу, целы, и министр дает команду разобрать обломки корабля на доски и построить новый город. Все заняты работой, но тут с берега приходит один из жителей и сообщает, что его друг не вернулся от северных скал **NORTH CLIFF. BOWIE** соглашается идти на помощь, и, конечно же, все его друзья идут с ним.

Возле скалы вы видите лежащего на земле человека, но не успеваете подойти к нему, так как на вашем пути вырастают кровожадные лесные существа – ведьмы, гоблины и прочая нечисть, с которыми вам придется сразиться.

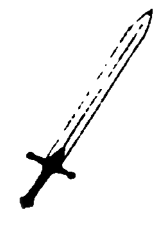
После боя раненый человек у скал говорит, что на него свалился большой камень (хотя, по- близости нет ни одного камня!) , зато далеко к западу от этого места вы увидите тоннель, вход в который заблокирован грудой камней.

Вы возвращаетесь к кораблю, но корабля уже нет, а из его обломков на берегу построен город – **NEW GRANSEAL**.

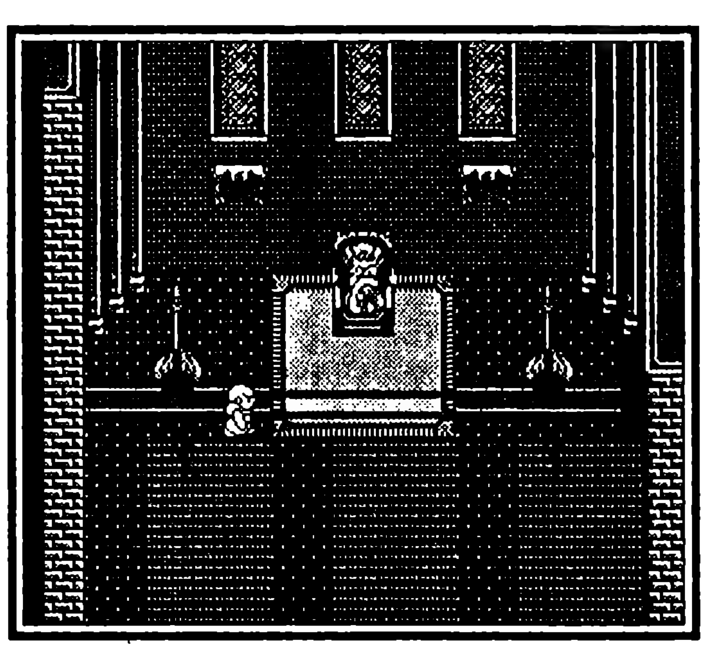
Прошел год. Город растет и развивается, но ему не хватает торговых связей с другими городами.

Вы находитесь в тронном зале замка. Король до сих пор не может прийти в себя от потери **ELIS**, он верит, что та жива и не теряет надежды возвратиться в родной город.





Слева от короля в небольшой комнате в одной из ваз возьмите **CHEERFUL BREAD**. Пройдите направо в зал Славы и исследуйте место под гербом на задней стене. Там вы найдете гордость воина **WARRIOR PRIDE**.



Выходите из замка и идите в город. Весь народ собрался на площади и рассматривает какую-то невиданную птицу, невесть откуда взявшуюся здесь.

Обследуйте пустые дома и магазины, и вы найдете несколько полезных предметов.

Присоединившись к остальным жителям, вы с удивлением узнаете, что птица может разговаривать и даже проявлять некоторое недовольство детьми, которые пытаются поймать ее.

Появляется министр и приглашает птицу в замок, в качестве почетного гостя; вы тоже идите за ними.

Птица представляется фениксом по имени **PETER**, служителем бога **VOLCANON**. **ASTRAL** просит вас вместе с **PETER**'ом отправиться далеко на запад и встретиться с богом **VOLCANON**'ом, который, возможно, знает что-то об истории острова **GRANS**.

Перед уходом зайдите в магазин и прикупите новое оружие.

Выйдя из города, идите на восток, в небольшой город **RIBBLE**. По пути вас опять поджидает разная лесная нечисть, с которой вам придется повоевать. **PETER** еще не член вашей команды, но, по возможности, он будет помогать вам в бою (им пока управляет компьютер).

Придя в **RIBBLE**, вы увидите, что все жители попрятались от вас в свои дома, и открыта только одна дверь – в доме мэра. Мэр считает, что вы пришли с дурными намерениями, но **PETER** убеждает его, что это не так. Все двери открываются, и вы можете обследовать дома. В доме историка **KESERAN**'а на северо-востоке города в книжном шкафу найдете дневник, в котором написано: «Я потратил еще один день на поиски. Я никогда не сдамся! Я найду **CARAVAN**, даже если мне придется пересечь весь материк. Мне нужен меч Ахиллеса **ACHILLES SWORD**, чтобы победить в святилище гиганта **TAROS**». Исследуйте середину песочницы и возьмите **MITHRIL**.

В центре города находится дерево, рядом с которым, говорят, есть какая-то потайная дверь, ведущая в древние руины. В самом дереве есть дупло, в которое нужно что-то положить. Вам придется еще вернуться в **RIBBLE**. А сейчас отправляйтесь к богу **VOLCANON**'у.

В доме историка **PASERAN**'а на юго-западе города от его жены вы узнаете, что **PASERAN** сейчас где-то далеко на востоке. Здесь же в кувшине возьмите **BRIGHT HONEY**. У городских ворот поговорите с лучницей **MAY**, и она пойдет с вами.

Путь ваш лежит на юго-восток. По дороге вас опять ждет сражение с кровожадными лесными жителями. После боя на юго-востоке пройдите по мостику и следуйте вдоль реки на запад. На горном хребте вблизи реки – вход в пещеру. В пещере освещено лишь маленькое пространство вокруг управляемого вами персонажа. Чтобы пройти через пещеру, вам нужно победить домового (это его владения) и его приспешников. Перед выходом из пещеры откройте сундук и заберите **SILVER TANK**, который пригодиться вам позже.



Идите в деревню **POLCA**, находящуюся у подножия вулкана. В доме оружейника возьмите в кувшине **PROTECT MILK**.

Рядом с магазином какая-то большая птица застряла в узком проходе и просит о помощи. Вы помогаете ей, и она превращается в небольшую птичку, объяснив, что это было своего рода испытание для вас. Судя по всему, вы должны понравиться **ЕМУ**... (Но кто **ОН**, об этом птица умалчивает).

В магазине продается отличное оружие, изготовленное местным оружейником.

Поднявшись по правой лестнице, идите к выходу уз деревни, который ведет к подножию высокой горы. Не дойдя до выхода, вы увидите, что со стороны гор появляется слепой мальчик, очень изнуренный. Возле дома мэра он теряет сознание, и его относят в дом, где он в бреду повторяет бессвязный набор слов.

По словам местных жителей, мальчика раньше никогда не видели в этих местах.

Выйдя из деревни, вы обнаружите очередных чудовищ, которые что-то ищут под землей. Земля изрыта воронками, как после битвы.

Ваше появление не остается незамеченным, и вам придется вступить в бой. Главный здесь – лучник **DEATH ARCHER**, победив которого, вы узнаете, что вся эта нечисть охотится именно за вами из-за камней, что у вас на шее.

После боя идите в город человекоптиц **BEDOE**. Человекоптицы приветствуют вернувшегося **PETER**'а и сообщают, что недавно была битва с армией дьявола, напавшей на **BEDOE**. Самые сильные дьяволы сумели проникнуть через священный барьер **VOLCANON**'а, но бог **VOLCANON** уничтожил их всех. На это **PETER** замечает, что вы только что победили целую кучу дьяволов, и значит, не все уничтожены.

Человекоптицы, охраняющие вход в **BEDOE**, решают наведаться в деревню **POLCA**. чтобы разведать обстановку. Перед отлетом они просят **PETER'а** обязательно увидеться с королем **BEDOE**.

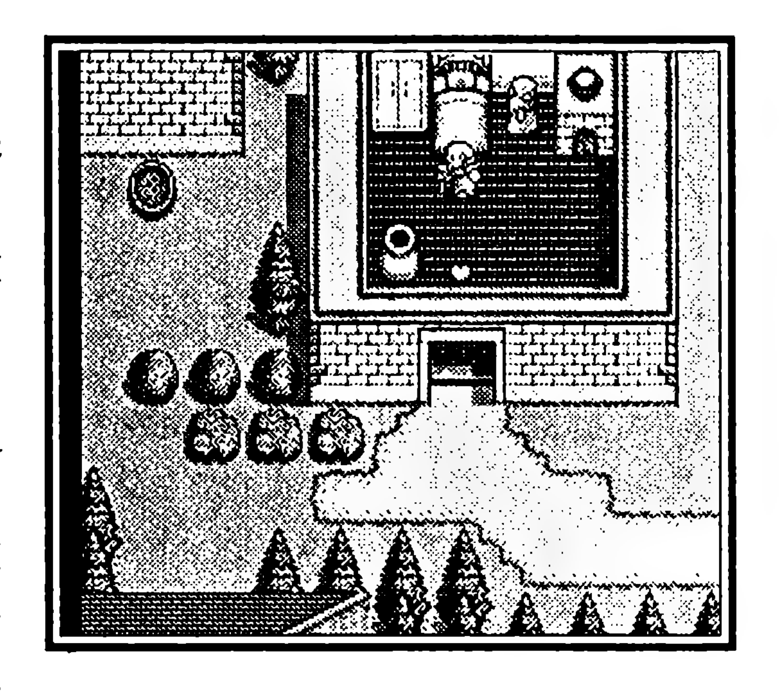
Чтобы найти короля, поднимайтесь все время наверх. По пути в белой вазе возьмите **QUICK RING** и не забудьте заглянуть в оружейный магазин.

В тронном зале наверху вы узнаете, что, хотя бог **VOLCANON** уничтожил дьяволов, самому главному из них удалось ускользнуть.

PETER представляет вас королю, и тот сокрушается, что народ **GRANSEAL**'а создал большие проблемы для всех, «распечатав» древнюю башню и выпустив на волю **ZEON'a**), короля дьяволов, который может уничтожить вес мир.

После этого идите вместе с **PETER**'ом к богу **VOLCANON**'у, который, по словам короля, сейчас в плохом настроении. Поднимитесь наверх, и вы окажетесь возле замка, охраняемого двумя человекоптицами. Войдя, вы увидите на возвышении большую черную птицу – **VOLCANON**'а. **VOLCANON** рад возвращению **PETER**'а, но едва тот упоминает, что вы из **GRANSEAL**'а, как бог приходит в ярость. Никакие доводы **PETER**'а, что вы – его друзья, не действуют, – **VOLCANON** непреклонен и не желает больше говорить, пока **ZEON** не будет уничтожен. Тем не менее, по просьбе **PETER**'а он дает совет: «Верьте в силу камней света и тьмы, а они лишь вместе становятся по-настоящему сильны!..»





PETER решает помогать вам в поисках дьявола и окончательно примыкает к вашей команде.

Возвращайтесь обратно в **BEDOE** и поговорите с королем. Тот спросит вас, согласны ли вы отправиться на поиски дьявола **ZEON**'а. Ответьте «да» («yes»), и король посоветует вам встретиться с **CREED**'ом, когда-то могущественным дьяволом, который, возможно, владеет нужной информацией. К дому **CREED**'а можно попасть, если двигаться вдоль реки. Чтобы путешествовать по воде, в деревне **POLCA** вы должны будете взять плот. Король приказывает одному из человекоптиц по имени **LUKE** лететь в деревню к мэру, чтобы тот приготовил плот.

Идите вниз, к выходу. Как только выйдете из города, сразу сверните налево, на зеленую лужайку с кочками. Сверху на вас свалится маленький птенец, которого вы спасете, не дав ему разбиться (позже вас отблагодарят за это!).

Спустившись с горы в деревню **POLCA**, вы становитесь свидетелем того, как несколько домовых требуют выдать им слепого мальчика **ODDLER**'а. Двое человекоптиц убиты, а **LUKE** ранен. Ваша команда – единственная сила, которая может противостоять врагам. Местный житель, человековолк **GERHALT**, также вступает в битву, чтобы защитить мальчика и помочь вам. Берегитесь зомби – они могут отравить ваших бойцов во время атаки. Чтобы быстрее закончить сражение, вам нужно уничтожить колдунью **MASTER MAGE**.

После боя вместе с оправившимся от ран **LUKE**'ом зайдите в дом мэра (с мэром нужно поговорить несколько раз, пока он не повернется к вам лицом). Из разговора становится ясно, что мэр струсил и готов выдать больного мальчика, нашедшего приют в его доме, дьяволам. Удивившись и обрадовавшись, что дьяволы уничтожены, а принц **LUK**
~E жив, мэр приказывает отдать вам единственный имеющийся в деревне плот, который будет ждать вас на реке возле деревни.

Как только вы отойдете от дома мэра, тот остановит вас и, не желая брать на себя заботу о слепом **ODDLER**'е, попросит взять того с собой. **ODDLER** благодарен вам, но, хотя он ничего не помнит, и был почти при смерти, когда пришел в **POLCA**'у, все же чувствует, что у вас из-за него могут возникнуть какие-то проблемы. Тем не менее, вы забираете **ODDLER**'а и выходите из деревни, где вас уже ждет плот. Там же **LUKE** предлагает идти в место под названием **DEVILS TAIL**, где живет **CREED**, и присоединяется к вашей команде (перед отплытием купите для **LUKE**'а более мощный меч).

На юге в реке живет очень сильное чудовище – гигантский осьминог по имени **KRAKEN** . Вам не миновать встречи с ним по пути к дому **CREED'а**. По вашему выбору вы можете сначала разделаться с **KRAKEN'ом**, а потом искать **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, или наоборот (ход игры от этого не изменится). В данном описании вы сначала отправляетесь на поиски **МЕЧА АХИЛЛЕСА**.

Плывите по реке вниз и сразу за входом в пещеру, окруженную лесом, сойдите с плота и идите вправо до большой пустыни, где вступите в очередной бой. За пустыней в лесу вы увидите вход в пещеру. Войдя туда, вы найдете старика (это историк **PASERAN** из города **RIBBLE**), который расскажет, что его внук **PETRO** украл старинную семейную



реликвию – **SKY ORB**. Другой внук **PASERAN**'а добавит, что предки его деда умели летать, и упомянет о летательном аппарате **NAZCA SHIP**, последнее местонахождение которого было где-то в **GRANS**'е. **PETRO**, по-видимому, и направился со **SKY ORB** в **GRANS**, чтобы найти и испытать корабль.

В сундуке справа возьмите стальной меч. Еще раз заговорите с историком, и тот расскажет, что знает один древний тоннель, ведущий в **GRANS**. **PASERAN** соглашается провести вас туда. Тоннель находится в пещере у развилки реки, в небольшом храме. После сражения с монстрами, которые хотят помешать вам пройти ко входу в тоннель, **PASERAN** пытается открыть дверь справа, но безрезультатно. Видимо, ее с той стороны запер **PETRO**. Больше историк ничем помочь не может и покидает вас.

Слева от сундука вы найдете **POWER WATER**, а поднявшись по ступенькам, возьмите из сундука деревянную дощечку **WOODEN PANEL** и идите с ней **RIBBLE**. Встаньте прямо перед деревом, выберите эту дощечку из имеющихся у вас предметов и используйте ее (в данном случае кнопкой **A**, а не **C**). В земле откроется проход в подземелье, в котором в сундуке вы найдете **МЕЧ АХИЛЛЕСА** (вооружен им **BOWIE**).

Теперь можете плыть дальше и сразиться с **KRAKEN**'ом. Сначала ему нужно отрубить щупальца, а затем уничтожить голову. Здесь очень кстати будут **PETER** и **LUKE**, которые могут атаковать с воды.

Разделавшись с **KRAKEN**'ом, слева вы увидите город. Это некогда процветающий, а теперь заброшенный порт **HASSAN**. Дальше по реке вы плыть не можете, так как перед вами возникает преграда, поэтому вам одна дорога – в **HASSAN**. Следы запустения видны повсюду. Портовые причалы разрушены, в воде плавают старые обломки кораблей, в баре пусто, а углы затянуты паутиной. В баре в кувшине возьмите **RUNNING PIMENTO**. В сундуке слева от церкви вы найдете **MITHRIL**, а в кувшине возле причала – еще один.

В одном из домов на втором этаже живет монах, предки которого родом из **GRANSEAL**'а.

В другом двухэтажном доме вы встретитесь с **ROHDE**, который интересуется только историей. Узнав, что у вас есть **МЕЧ АХИЛЛЕСА**, он аж подскакивает на месте и сообщает, что с этим мечом вы можете получить замечательный старинный обоз **ANCIENT CARAVAN**, который находится в храме **TAROS**. **ROHDE** говорит, что он пойдет с вами, так как только он может управлять этой машиной.

Храм **TAROS**'а расположен к западу от **HASSAN**'а, в густом лесу. По дороге туда вам нужно победить очередных монстров.



Подступы к **CARAVAN**'у охраняет сам железный великан **TAROS**, страж этого старинного храма. Сначала вам нужно убрать с дороги всех многочисленных защитников **TAROS**'а, а потом сразиться с ним. Победить великана можно только **МЕЧОМ АХИЛЛЕСА**, поэтому не забывайте рядом с **BOWIE** держать целительницу и бойцов с лекарственными травами. **TAROS** использует свой меч как магию **BOLT**, имеющую большой радиус действия.

После боя **ROHDE** объяснит вам, что **CARAVAN** обладает способностью делать маленькими всех, кто входит в него, и поэтому в **CARAVAN**'е может разместиться большое войско и много снаряжения. **ROHDE** садится в **CARAVAN** и исчезает из виду. Вы волнуетесь, не обманул ли вас историк, навсегда скрывшись с древней машиной, но **ROHDE** скоро возвращается и решает путешествовать вместе с вами.



Перед уходом из храма возьмите в сундуке **HEALING WATER**.

Пользоваться **CARAVAN**'ом вы можете в любой момент на открытой местности. Для этого, встав прямо перед ним, нажмите «**С**». Появятся иконки:

Join – вы можете поменять состав команды (когда число бойцов перевалит за двенадцать)

Item (С) (предметы)

use – использовать

equip – вооружиться

give – передать другому персонажу

drop – избавиться от предмета

Depot (С):

depos – положить любой предмет на хранение

look – посмотреть, что хранится в CARAVAN'е

derive – взять нужный предмет из CARAVAN'а

drop – избавиться от какого-либо предмета

Purge – покинуть на время команду, уйти на отдых.

Вернитесь снова в **HASSAN**. У ворот вас ждет новый боец – метательница копья **RICK**, которая присоединится к вашей команде. Там же, у входа, появится торговец новым оружием, более мощным и совершенным, но имейте в виду, что некоторое оружие подходит только для бойцов, переведенных в более высокую категорию.

Сейчас идите на северо-запад, через проход между гор, вдоль высохшей реки. Дойдя до ее соединения с другим руслом, вы увидите пещеру – шахту **MITHRIL**'а, где находятся гномы. Один из них болен, и помочь ему может только эльф, которого нужно найти. В центре пещеры, в дровах, сложенных для костра, возьмите **DRY STONE** – позднее он вам очень пригодится. Слева от шахты, на другом берегу, в большом зеленом массиве вы увидите светлое пятно. Зайдите туда, и вы окажетесь в небольшом поселении. В большом доме на втором этаже в книжном шкафу возьмите **SECRET BOOK** – она пригодится для повышения мага. Поговорив с немногочисленными обитателями этого места, вы узнаете, что эльф **ELRIC** куда-то пропал.

Из деревни эльфов идите на запад. По пути вам придется сразиться с отрядом монстров. Победив их, дойдите до лесной поляны. Слепой **ODDLER** услышит крик о помощи. Идите за ним, и вы увидите, что в пруду беспомощно барахтается эльф. Вы хотите спасти его, но появившийся монстр заявляет, что это его обед и велит одному из своих приспешников подать кетчуп. Выясняется, что пруд – это ловушка, в которой сгинули уже многие. Чтобы спасти эльфа, вам придется сразиться с целым полчищем монст-



ров. После битвы **ELRIC** присоединяется к вашей команде. Перед уходом исследуйте правый берег пруда, и вы найдете **HEALING DROP**.

Рядом с поляной **ELRIC** сдвигает камень, и открывается вход в пещеру. Это путь к **CREED**'у – бывшему дьяволу. В пещере вы должны отыскать три сундука, в которых лежат **BRAVE APPLE**, **MEDICAL HERB** и **ANGEL WING**. Также есть еще сундук, стоящий отдельно. В нем найдете еще **MITHRIL**.

Пройдя через пещеру и выйдя с другой стороны, вы столкнетесь с командой монстров, которая не хочет пропускать вас. Победив их, идите к дому **CREED**'а.

Не заходя в сам дом, идите налево до конца, и на берегу вы увидите сундук с **HEALING RAIN**.

Слуга **CREED**'а **GOLIATH** не хочет пропускать вас к хозяину, уверяя, что тот занят. Вы все же пытаетесь прорваться в дом любым способом и бросаетесь от двери к двери. Дверь слева обладает магической способностью делать крошечными всех, кто проходит через нее. Вот и вы становитесь маленькими человечками – частью коллекции **CREED**'а, как говорит **GOLIATH**, добавляя, что это случилось потому, что вы не послушались его. Он поднимает вас и ставит на стол. На столе находится целое королевство **DESKTOP KINGDOM**, есть даже свой король **PONPEI**. Настольная страна создана **CREED**'ом, здесь не существует времени: никто не стареет и не умирает.

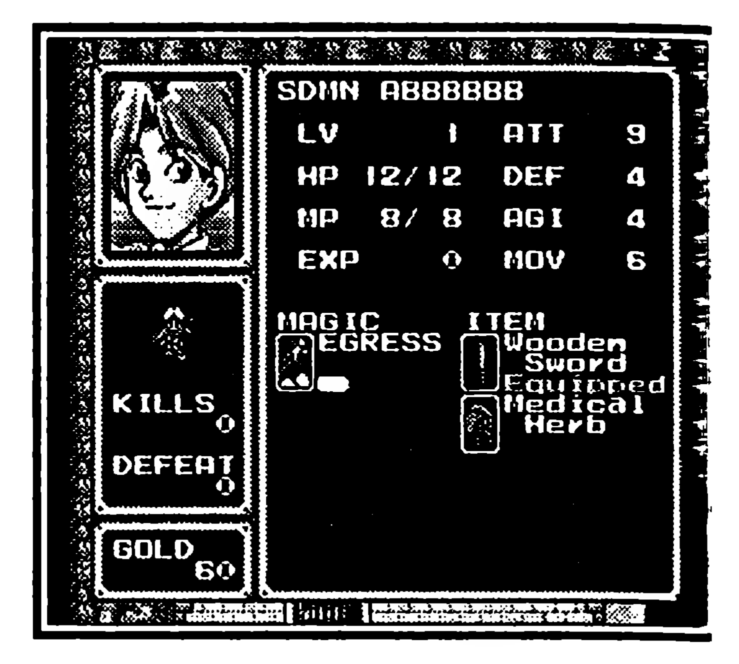
Поговорите с королем, и вы узнаете, что в напольном мире **FLOOR WORLD** есть тоннель, ведущий к **CREED**'у. Король обещает помочь вам, если вы победите его шахматную армию.

Идите к шахматной доске, где развернется сражение. Вам не потребуется умение играть в шахматы – это обычная битва. Чтобы быстрее выиграть ее, старайтесь пробиться прямо к шахматному королю: когда он погибает, бой заканчивается.

После сражения посредине шахматной доски появляется сундук, в котором вы найдете ватный шарик **COTTON BALLON**. Идите направо к стражу на ручке с пером, который пропустит вас, предупредив, что напольный мир очень опасен. Используйте шарик и спуститесь вниз.

Пройдя через тоннель в подвал, вы встретитесь с гигантскими крысами во главе с их предводителем **WILLARD**'ом). При виде вас **WILLARD** плотоядно намекает, что как раз наступило время обеда...

С этими противниками вы справитесь очень быстро и, продолжая движение, выйдите в кабинет **CREED**'а. **CREED** просит **GOLIATH**'а принести ему новые экземпляры его коллекции, то есть вас. **GOLIATH**, естественно, сообщает, что это невозможно, новая компания куда-то исчезла. Вы привлекаете внимание **CREED**'а, и с помощью заклинания «**ABRA KADABRA: 1-2-3**» тот возвращает вас в нормальное состояние.



CREED спрашивает, зачем вы хотели видеть его, и, узнав о **ZEON**'е, очень обеспокоен, что тот выскользнул из заточения.

Вместе с ним идите налево, к лестнице, ведущей в мрачное помещение, где **CREED** вызывает духа зла **EVIL SPIRIT**. Он спрашивает, где сейчас находится **ZEON**, но дух говорит, что не может проникнуть сквозь черное об-

лако, покрывшее GRANSEAL. PETER предлагает показать камень зла, который у вас на шее. Это помогает, и дух говорит, что древняя башня открыта, и ZEON ожил, но находится пока еще в GRANSEAL'е. В PARMECIA с неба прибывают дьяволы ZEON'а и движутся к северу. С богиней MITULA что-то случилось... Тут дух замолкает, и внезапно слышен голос самого ZEONa, который через духа приказывает принести камень зла в ARC VALLEY (это то же, что древняя башня), и тогда он отдаст принцессу ELIS.



Вернитесь в кабинет CREED'а. CREED говорит, что камни скрывают какой-то секрет. Об этом знают «сказочники» STORYTELLERS в TRISTAN'e), что находится в NORTH PARMECIA.

CREED дает вам с собой эльфа, который может помочь больному гному в пещере MITHRIL'a, и также предлагает вам на выбор одного из четырех бойцов: рыцаря, воина, целительницу или мага (здесь каждый решает сам, кого выбрать, но лучше взять целительницу или мага).

Вы уже почти выходите из дома CREED'а, как вдруг ODDLER решает, что должен остаться здесь, хотя и сам не знает, почему. CREED намекает вам, что довольно скоро вы поймете, почему ODDLER остался здесь, а пока не думайте об этом и идите на север.

В пещере MITHRIL'а эльф произносит заклинание над больным гномом, и тот вскакивает, ошеломленно тряся головой. Благодарные гномы дают вам пушку (cannon), которая поможет расчистить вход в северную пещеру недалеко от нового GRANSEAL'а. Пушку может взять только основной персонаж, поэтому необходимо, чтобы у него было свободное «окошечко».

Гномы расскажут вам, что они роют тоннель в GRANSEAL и радушно приглашают навестить их в деревне гномов THE DWARVEN VILLAGE, когда вы будете в GRANSEAL'е.

Идите вверх на север по пересохшей речке, до нового GRANSEAL'а. За время вашего отсутствия в городе появились новые постройки, а в магазине продается классное оружие.

В замке PETER рассказывает ASTRAL'ю, королю и министру о том, что вы узнали в доме CREED'а, и сообщает, что ELIS жива.

ASTRAL пойдет с вами и будет вашим советником в дальнейшем путешествии.

Слева от оружейного магазина вы увидите человека, который даст вам DYNAMITE для пушки.

Перед выходом из города в ваш отряд попросится лучница JANET, подружка ERLIC'а. Возьмите ее с собой.

Идите на северо-восток к пещере, вход в которую заблокирован камнями. На подступах к ней вам преградят путь монстры, с которыми вы должны разделаться.

У пещеры используйте пушку, и вам откроется вход. ROHDE решает примкнуть к вашей команде, и у вас становится на одного бойца больше.

Бой в пещере проходит в темноте, как и в первой пещере перед деревней POLCA. Вам нужно победить войско Сатанинских зверей, что не очень сложно.

Перед тем, как выйти в NORTH PARMECIA, отыщите сундук и возьмите FAIRY TEAR.

Из пещеры вы выйдете к деревне **KETTO**. Повсюду натыканы таблички: «Не работать», «Не выходить», «Закрыто», и подписи: «дьяволы» (devils). Часть жителей заперта в своих домах, часть мается на улице, не имея возможности попасть домой. Зайдите во все дома и исследуйте вазы. Вы найдете **BRIGHT HONEY** и **HEALING WATER**.

Чтобы найти торговца оружием, пройдите по правой дорожке к мостику. Поговорите с торговцем, и тот, невзирая на запреты, побежит в магазин, чтобы обслужить вас.

Выйдя из **KETTO**, вы увидите, как два рыцаря из **PACALON**'а и их предводитель по имени **HIGGINS** бьются с зеленым дьяволом **GESHP`ом**, советником **ZEON**'а. Оба рыцаря убиты, а **HIGGINS** болен и не может сражаться хорошо. Рыцари **PACALON**'а направлялись в Южную Пармецию за помощью, но по пути были остановлены дьяволами **GESHP**'а. **GESHP** вселяется в тело **HIGGINS`а**, но, заметив **SHINING FORCE**, насылает на нее своих солдат, а сам исчезает.

После битвы **ASTRAL** изгоняет дьявола из тела **HIGGINS**'а. Тот приходит в себя и уговаривает вас обязательно зайти в **PACALON**. **HIGGINS** присоединяется к вашей команде, и вы идете дальше.

Пройдите как можно дальше на север; перейдите по мостику через пересохшую речку, и вы увидите посреди пустыни город **PACALON**. Там царит засуха и город, местные жители худы и слабы.

Обследуйте дома в городе, где вы найдете **MEDICAL HERB** и **CHEERFUL BREAD**.

Зайдите в замок и слева в стене (где снаружи три белых камня) найдите скрытый проход в подземелье, где вы возьмете **MITHRIL**.

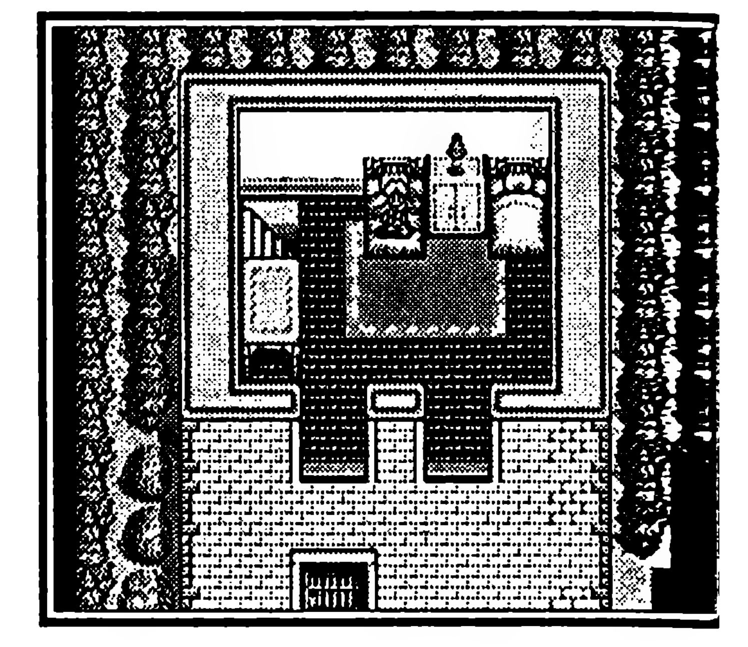
Поговорите с рыцарями в замке. Они расскажут, что дьяволы пришли из **NAZCA**, что к западу от города **MAUN**. Рыцарям пришлось блокировать ворота в **MAUN'е**, чтобы остановить продвижение дьяволов. Ключ от ворот – у викария **FRAYIA**. **FRAYIA** переживает, что народ **MAUN`а** брошен на произвол судьбы.

Король благодарен вам, что по просьбе **HIGGINS'а** вы зашли в **PACALON** и просит вас спасти богиню **MITULA** в **TRISTAN**'е.

Пройдите из тронного зала по правой стороне голубой дорожки вниз до конца и исследуйте стену. Там вы найдете **PEGASUS WING**, которое может пригодиться вам, если у вас есть сильный рыцарь, еще не переведенный в высшую категорию. Тогда вы получите летающего рыцаря.

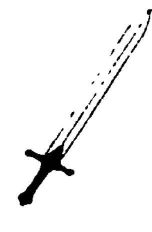
Не забудьте заглянуть в магазины и пополнить свои запасы.

Выйдя из **PACALON**'а, двигайтесь на север. По пути к **TRISTAN**'у вас очень скоро остановят дьяволы, и начнется очередное сражение.

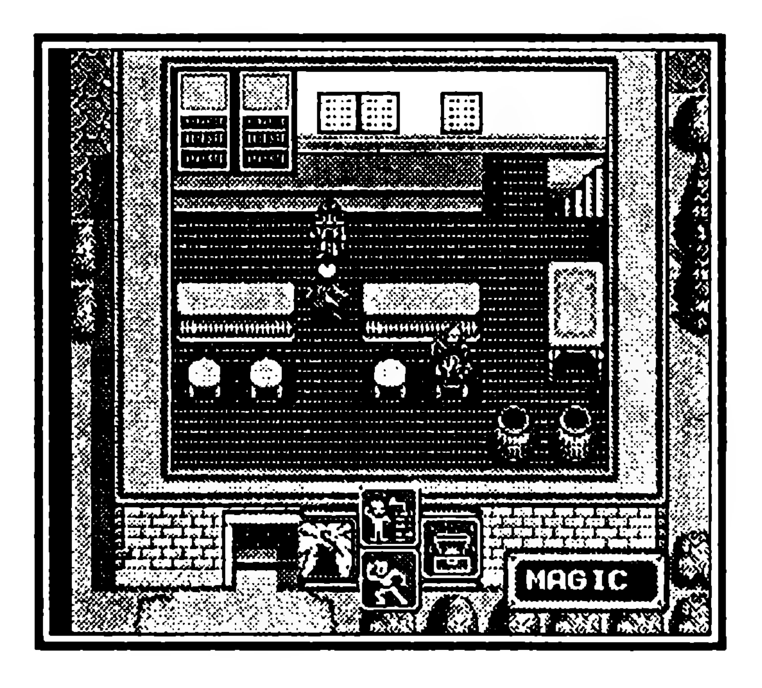


После битвы продолжайте идти на север, а затем сверните на восток и идите, пока не увидите мост. На мосту вы заметите маленькую девочку, которая повредила ножку и не может идти, а вокруг нее монстры и чудовищные черви с острыми зубами. Мост уже наполовину разрушен, но вам обязательно нужно перейти через него, поэтому вы вступаете в бой со всей этой нечистью.

После битвы **ASTRAL** хочет взять девочку с собой в **TRISTAN**, но та неожиданно превращается в дьяволицу по имени **CAMEELA** и заявляет, что она – одна из



лидеров армии дьяволов. **CAMEELA** сама хочет получить **THE TEWEL OF EVIL** и грозиться убить **ASTRAL**'я, если ей не отдадут камень.



После короткой схваткой между **CAMEELA**'ой и **ASTRAL**'ем, дьяволица сдается и прыгает с моста в пропасть, на прощание крикнув, чтобы вы остерегались **GESHP**'а и **ZALBARD**'а.

Двигайтесь дальше на север, и вы придете в **TRISTAN**. Здесь внешне все спокойно. Спуститесь вниз в пещеры и найдите несколько сундуков, а потом идите через главный вход, к храму **MITULA**. Вы снова столкнетесь с кучей дьяволов под предводительством **DARK KNIGHT**'а.

После вашей победы из-за запертой двери храма послышится голос, который приглашает вас войти. Это **ZALBARD**, один из самых могущественных дьяволов. Из разговора выясняется, что самый сильный дьявол в армии **ZEON**'а – это дьявол по имени **ODD EYE**, но после битвы в городе человекоптиц **BEDOE** он исчез куда-то. **ZALBARD** мечтает завладеть камнем зла и занять место **ODD EYE**. Он еще раз приглашает войти вас в храм и сообщает, что богиня **MITULA** здесь.

В храме вам предстоит трудное сражение, так как противник очень силен. У **ZALBARD**'а большое поле атаки, и он может атаковать два раза подряд.

Когда вы победите **ZALBARD**'а, тот выронит земляной камень (**GROUND ORB**) – источник его власти над **MITULA**'а. Теперь **MITULA** выходит к вам, материализуясь из своей статуи. Вы просите у нее совета, что вам делать дальше, но богиня не знает. Она знает только, что **ZEON** – неправдоподобно сильный дьявол, и даже бог **VOLCANON** не сможет остановить его. Сила **ZEON**'а – в **THE TEWEL OF EVIL**, поэтому он так стремится заполучить его. **ARC VALLEY** – это место, где сконцентрирована дьявольская сила. Люди называют **ARC VALLEY** – древняя башня или **GRANSEAL**. **MITULA** говорит, что вы не можете убить **ZEON**'а, но в ваших силах ослабить его. Для этого вы должны найти **HOLY SWORD** для **BOWIE**. Камни помогут вам.

В зале в двух сундуках возьмите оружие **CRITICAL SWORD** и **MITHRIL**.

Пройдите в дверь в правой части храма и поговорите со «сказочниками» (начните с первой встречной статуи и далее по часовой стрелке).

«Сказочники» расскажут вам старинную легенду:

ART VALLEY – это темное место, где сконцентрировано зло. Три могущественных дьявола – **DARK SOL**, **DARK DRAGON** и **ZEON** боролись между собой за право лидерства. Победил **ZEON** и стал королем дьяволов. Проигравшие дьяволы завидовали ему черной завистью, и их силами был создан **EVIL JEWEL**.

Бог мудрости **GOD OF WISDOM** создал камень света **JEWEL OF LIGHT**. Благодаря ему, у одного храброго человека оказался **HOLY SWORD**, с помощью которого он победил **DARK SOL**'а и **DARK DRAGON**'а. Все зло в лице **ZEON**'а было «запечатано» двумя камнями в древней башне, дверь в которую никогда не открывалась. Если **ZEON** каким-то образом выберется оттуда, то сила тьмы может победить силу света. Дьявола можно атаковать только **HOLY SWORD**.

Послушав эту историю, идите в левую часть храма. Заговорите с каменной статуей между двух светильников. Статуя оживет, и к вашей команде присоединится колдунья



TAYA. Она расскажет, что бог VOLCANON запретил MITULA'е помогать вам, поэтому TAYA пойдет с вами, и идти сейчас нужно в NAZCA, чтобы воспользоваться старинным воздушным кораблем.

Здесь же в сундуках возьмите POWER WATER и HEALING SEED.

Когда вы пойдете к выходу из TRISTAN'а, в город прилетит большая птица и спросит, не вы ли BOWIE из GRANSEAL'а. Это бывший птенец SKREECH из BEDOE, которому BOWIE когда-то спас там жизнь. Сейчас он превратился во взрослую птицу и присоединяется к SHINING FORCE.

Теперь снова идите в PACALON. В городе прошел дождь, повсюду лужи. Жители немного воспряли духом.

В замке поговорите с FRAYIA. Он просит вас пойти в MAUN вместе с ним, потому что ему стыдно, что они оставили жителей MAUN'а во власти дьяволов. Через MAUN можно пройти в NAZCA'у.

При выходе из замка в городе вас поджидают дьяволы во главе с GESHP'ом. GESHP очень доволен, что вы вышли из замка и требует, чтобы FRAYIA открыл ворота в MAUN'е для того, чтобы его солдаты вошли в PARMECIA.

Путь к бегству отрезан, вход в замок объят огнем.

Появляется CAMEELA. GESHP приказывает ей забрать у FRAYIA ключ и отдать ему, но CAMEELA не желает помогать своему «конкуренту» и исчезает. Тогда GESHP зовет на помощь своих дьяволов, а сам тоже исчезает.

Разделавшись с дьяволами GESHP'а, выходите из города и идите на северо-запад. По дороге к MAUN'у вы снова встретитесь с приспешниками GESHP'а. Им дан приказ забрать кое-кого из вашей команды, но, чтобы не «мелочиться», дьяволы решают уничтожить всю SHINING FORCE.

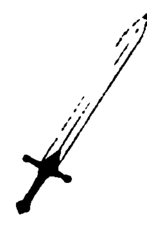
Во время сражения на вашу сторону переходит один из солдат GESHP'а – крылатый рыцарь JARO из GALAM'а. После боя JARO хочет присоединиться к вашей команде. PETER против, но ASTRAL дает добро, и рыцарь теперь с вами.

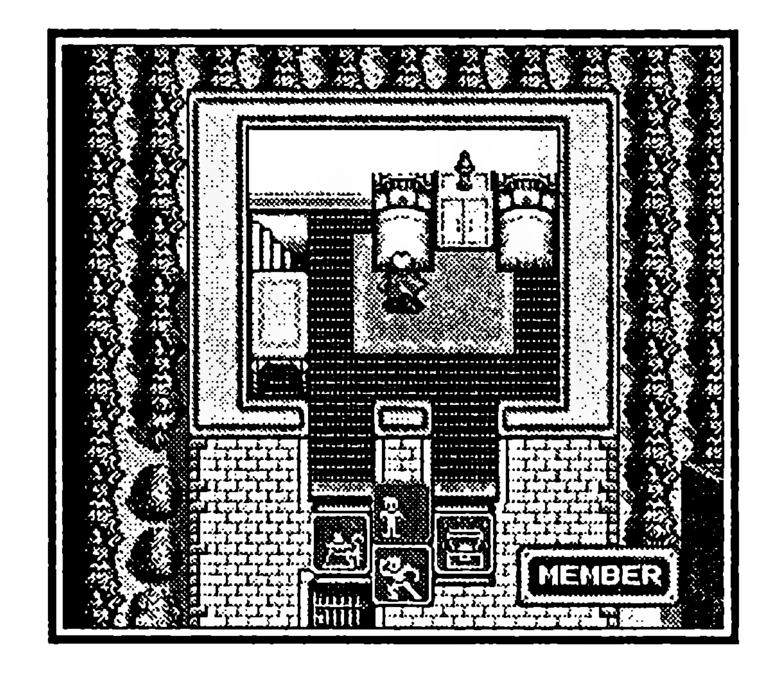
Город MAUN находится на северо-западе. FRAYIA отпирает ворота, и вы заходите в город. Там полно дьяволов, которые злорадно сообщают, что большинство жителей MAUN'а уже мертвы. FRAYIA мучается угрызениями совести и решает вместе с вами бороться против дьяволов. Он уже принимает участие в сражении на улицах MAUN'а (компьютер заменяет одного из бойцов FRAYIA. Если вас не устраивает данная замена, то воспользуйтесь магией EGRESS и сформируйте команду по своему усмотрению).

Освободив MAUN от дьяволов под предводительством SHAMAN'а, вы обнаружите, что город пуст, но возле одного из домов шевелится камень. Из-под него вылезает робот ZYNK. Он говорит, что некоторым жителям MAUN'а удалось спастись, и сейчас они находятся в подземелье. Спустившись вниз, обследуйте все вазы и возьмите ANGEL WING и RUNNING PIMENTO. Из разговора с жителями вы узнаете, что после того как PACALON оставил город на растерзание дьяволам, почти все жители погибли, а некоторых успел спрятать под землю ZYNK.

В правом верхнем углу вы найдете воина из RIBBLE GUAN'а. Узнав, что тоннель в южную PARMECIA открыт, GYAN хочет вернуться домой. Вы рассказываете ему, что хотите уничтожить короля дьяволов, и GYAN, поразмыслив, решает идти с вами.

Из подземелья одна лестница ведет наверх, на поляну, где художник может нарисовать ваш портрет.





Теперь идите к выходу в город. Там вас ждет **ZINK**, который случайно подслушал ваш разговор с **GYAN'ом** и тоже хочет идти в **GRANSEAL**. Вы решаете взять его с собой.

Поднявшись наверх, вы увидите, что город понемногу оживает, на улицах появились люди.

В левом верхнем углу исследуйте участок скалы. Справа из-под земли появится каменная рука **ARM OF GOLEM**. Возьмите ее – кнопка А, «Search» и «yes».

Сделав необходимые приготовления, выходите из **MAUN**'а через выход в левом верхнем углу. Идите на восток, пока на песке не увидите нечто похожее на птицу. Это и есть старинный воздушный корабль **NAZCA**. Там вас уже поджидает **CAMEELA'ой** со своей армией. Неожиданно появляется **GESHP**, и между ним и **CAMEELA** начинаются словесные «разборки». В конце концов, **GESHP** опять исчезает, а вам придется сразиться с армией **CAMEELA'ы**. Сама **CAMEELA** довольно сильный противник и может атаковать по два раза подряд.

Когда вы победите **CAMEELA**'у, она отдает вам **SKY ORB** и предупреждает, что у **GESHP**'а есть очень сильное оружие **PRISM FLOWERS**. **CAMEELA** еще хочет что-то сказать, но появившийся невесть откуда **GESHP** приканчивает ее и ехидно приглашает вас в **GRANS**, обещая обеспечить достойную встречу.

Перед отлетом вернитесь в дом **CREED**'а и возьмите в свою команду оставшихся там трех бойцов: **KARNA'у** – целительницу, **RANDOLF'а** – воина и **ERIC'а** – рыцаря, но использовать их в сражениях уже нет смысла. В доме вы найдете среди разрушений и **GOLIATH**'а, который расскажет, что к **ODDLER**'у вернулась память, лицо его стало ужасным, и он исчез куда-то. **CREED**, видимо, зная, в чем дело, бросился за **ODDLER**'ом, чтобы остановить его.

Вернитесь в **NORTH PARMECIA** к кораблю и войдите в отверстие в «голове» корабля. У входа в сундуке возьмите мощное оружие **NAZCA CANNON** и вооружите им самого сильного лучника.

Встаньте рядом с **ZINK'ом** и используйте перед панелью **SKY ORB**. Корабль поднимется в воздух и возьмет курс на **GRANS**.

А тем временем на земле **GESHP** готовит «теплую» встречу. Вместе с **ZEON**'ом он разрабатывает план уничтожения **SHINING FORCE**. **ZEON** дает в помощь **GESHP**'у сильного дьявола **RED BARON'а**. Неожиданно появляется **ODDLER**, но это уже не кроткий слепой мальчик, а могущественный дьявол **ODD EYE** и ставит под сомнение победу **GESHP**'а над **SHINING FORCE**.

GESHP нацеливает свое «фирменное» оружие **PRISM FLOWERS** в небо, чтобы поразить корабль в воздухе. Это ему удается, и корабль теряет управление. С большим трудом **ZINK**'у удается посадить его, и после посадки, посоветовавшись с **ASTRAL**'ем, выходите из корабля и пройдите на юго-запад, к маленькому монастырю. В вазе возьмите **BRAVE APPLE**, обойдите здание слева, и вы увидите **SHEELA**,главную монахиню, совершающую омовение в священных водах. Поговорив с ней, вы узнаете, что когда-то **SHEELA** была ученицей **ASTRAL**'я, а сейчас у нее свой личный счет к **RED BARON**



(он убил ее жениха). **SHEELA** присоединятся к **SHINING FORCE**, и теперь вы можете идти дальше, на юго-запад.

По пути вам опять предстоит сразиться с дьяволами **GESHP**'а, а сам **GESHP** снова исчезнет, не желая, видимо, «марать руки» об вас.

В этом бою опасны монстры **MIST DEMON**, которые используют магию **DISPEL**. К счастью, она действует далеко не на всех.

После сражения продолжайте двигаться на юго-запад, и вы выйдете к городу **ROFT**. В доме на севере города в одном из домов вы найдете **PETRO**, который умирает, так и не успев осуществить свою мечту попутешествовать на воздушном корабле.

Робот **ZINK** окончательно решает присоединиться к вашей команде, так как очень зол на дьяволов.

Из разговора с жителями **ROFT**'а вы узнаете, что в деревне гномов есть мастер, который может изготовить из **MITHRIL**'а хорошее оружие.

Выйдя из **ROFT**'а, пойдите вниз к воде и налево, через мостик. Пройдя далее к югу и к западу в пещеру, наступите на темный квадрат и, телепортируясь, вы увидите каменного голема по имени **CLAUDE**, которому вы возвращаете его потерянную руку. Великан присоединяется к вам.

Наступив еще на один темный квадрат на краю южной части пещеры, вы по мосту можете попасть в ту пещеру в **NORTH PARMECIA**, где когда-то **PASERAN** пытался открыть дверь, ведущую в тоннель.

Вернитесь обратно к **ROFT**'у и идите на северо-запад, к **GRANSEAL**'у. По дороге – снова бой.

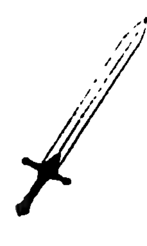
На этот раз **GESHP** использует свое лучшее оружие – **PRISM FLOWERS**, которые бьют светящимся столбом по прямой, поражая всех, кто на пути, не разделяя никого на своих и чужих.

После боя появляется **GESHP**, который обещает очень скоро вернуться с **RED BARON**'ом и отомстить за то, что вы уничтожили его **PRISM FLOWERS**.

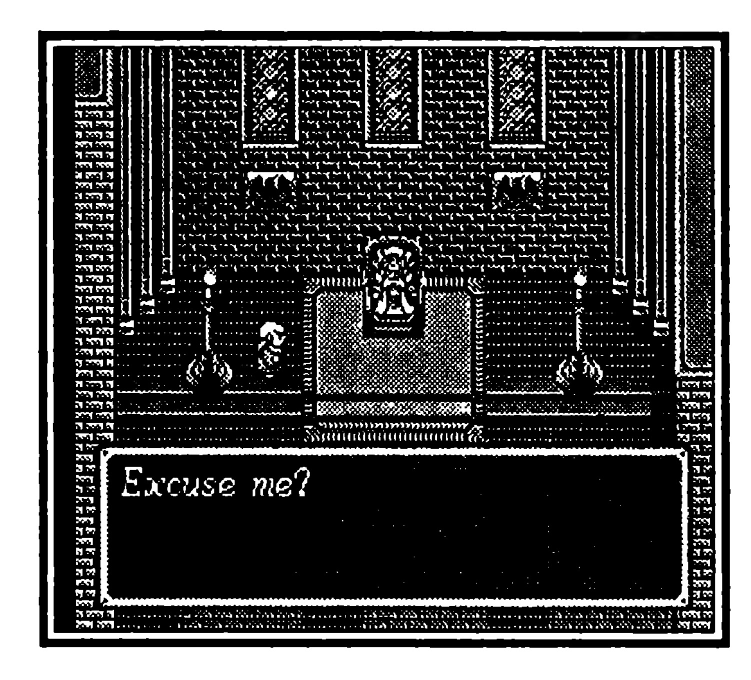
Подлечившись в ближайшем городе, продолжайте двигаться на запад. Вы уже недалеко от города **GALAM**, но путь вам опять преграждает **GESHP**, который не может пережить потери своих цветов. Он представляет **RED BARON**'а и подчеркивает, что красный он потому, что его доспехи все в крови его жертв и расправиться с вами для **RED BARON**'а – пара пустяков (red – по- английски «красный»). Он использует **DARK SWORD**, как магию **DESOUL**. Она действует не на всех, но главного персонажа держите подальше от **BARON**'а. Когда вы победите **RED BARON**'а, выяснится, что это ваш старый знакомый, **CAPTAIN LEMON** из **GALAM**'а. Он рассказывает о кошмаре, который приснился ему: будто бы он был под чьим-то контролем и убил несметное количество людей. **ASTRAL** говорит, что, к сожалению, это был не сон, и **LEMON**'ом действительно управлял дьявол, заставляя убивать всех, кто встречался ему на пути.



LEMON потрясен и просит **ASTRAL**'я помочь искупить страшные грехи. Напрасно **ASTRAL** убеждает **LEMON**'а, что тот не виноват, так как не ведал, что творил, **LEMON** твердит только о том, что должен



умереть и убегает. **PETER** спрашивает **ASTRAL**'я, зачем он дал **LEMON**'у уйти, ведь тот покончит с собой. На это **ASTRAL** замечает, что сейчас бывший капитан из **GALAM**'а – бессмертный вампир и не может умереть.



На севере за рекой в густом лесу виднеется светло-зеленое пятно. Встаньте перед ним на берегу и используйте **DRY STONE**. Появится мостик, и вы сможете попасть в подземную деревню гномов. Спуститесь и поднимитесь по всем лестницам и в сундуках и вазах вы найдете очень полезные вещи: **DEMON ROD** (проклятое оружие для магов), **HEALING WATER** и **WHITE RING**. Найдите оружейника, который по вашему заказу может сделать из **MITHRIL**'а мощное оружие для некоторых бойцов. Изготовление каждого вида оружия стоит 5000 золотых. Вы можете заказать: **BUSTER SHOT** – для лучников, **VALKYRIE** – для рыцарей, **SUPPLY STAFF**, **FREEZE STAFF** и **GREAT ROD** – для магов, **MISTY KNUCKLES** – для **SHEELA**.

Заказывая оружие, вы на вопрос оружейника, какой предмет будет использоваться, выбираете **MITHRIL** и затем указываете, для какого бойца хотите изготовить оружие.

Чтобы получить готовое оружие, нужно выйти из деревни, снова зайти и поговорить с оружейником.

Сейчас идите на юго-запад, к королевству **GALAM**. Жители **GALAM**'а расскажут вам, что **LEMON** умоляет всех, чтобы кто-нибудь прикончил его. Он пытался покончить с собой, но не умер.

Выходите из **GALAM**'а через главные ворота. В это же время **ZEON** разговаривает с **GESHP**'ом. Король дьяволов в ярости, что вы победили **RED BARON**'а, и дает **GESHP**'у последний шанс разделаться с **SHINING FORCE** и принести ему камень зла. **GESHP** исчезает, но **ZEON** не верит до конца, что тот может справиться с вами, и вызывает дьявола **ODD EYE**, чтобы дать ему задание сразиться с вами, если **GESHP** будет побежден.

Выйдя из **GALAM**'а, вы сразу же сталкиваетесь с **GESHP**'ом. На этот раз дьявол сам принимает участие в сражении, так как это его последний шанс оправдаться перед **ZEON**'ом. В этом бою **GESHP** использует, в числе прочих своих сил, появляющиеся из-под земли самовзрывающиеся каменные головы, но, несмотря на то, что радиус действия их довольно большой, особого вреда они вам не причинят.

Самого **GESHP**'а победить несложно. После боя тот пытается убежать, и **ASTRAL**, вроде бы, не против, но тут вмешивается **ZEON** и приканчивает **GESHP'a**, чтобы обезвредить навсегда.

Идите на юг, и вас ожидает еще один бой. Вы узнаете, что все самые сильные дьяволы уничтожены, кроме **ODD EYE**. Дьяволы, сейчас повстречавшиеся на вашем пути, считают, что у них есть хороший шанс выслужиться перед **ZEON**'ом, добыв для него камень зла.

Этот бой тоже не должен доставить вам особых хлопот.

Прежде, чем идти дальше на юг, загляните в деревню **IEEL** (помните, где вы в начале игры нашли **KAZIN**'а?). Это к западу от **GALAM**'а.

При входе в деревню вы встретите **LEMON**'а, который в очередной раз пытается покончить с собой.



Идите в бар, где стоит старое пианино. Поиграйте на нем, и что-то где-то откроется. Чтобы найти это что-то, идите в церковь. Местный священник принимает вас за дьяволов, которые нашли потайную дверь и **ASTRAL** не может переубедить его. Из-за спины священника появляется интересный молодой человек и сразу уясняет, кто есть кто.

Вы спускаетесь вниз, в подземелье и долго беседуете с **CHAZ**'ом. Это сын историка **HAWAL**'а, продолжающий дело отца, и «по совместительству» маг. **ASTRAL** интересуется, где можно найти **HOLY SWORD** и дверь в древнюю башню. **CHAZ** отыскивает в шкафу книгу, в которой говориться об этом, но нужные страницы утеряны. Теперь только остается надеяться на силу камней, что на шее у **BOWIE**. **CHAZ** просит взять его с собой, чтобы увидеть, кто такой король дьяволов.

В сундуке в потайной комнате вы найдете **EVIL KNUCKLES** – оружие для **SHEELA** (оно проклято).

При выходе из деревни вас окликает **LEMON** и умоляет взять его в вашу команду. **ASTRAL** дает согласие.

У **LEMON**'а есть **BLACK SWORD**, но лучше не вооружать его им, так как меч проклят, а дать ему другое оружие.

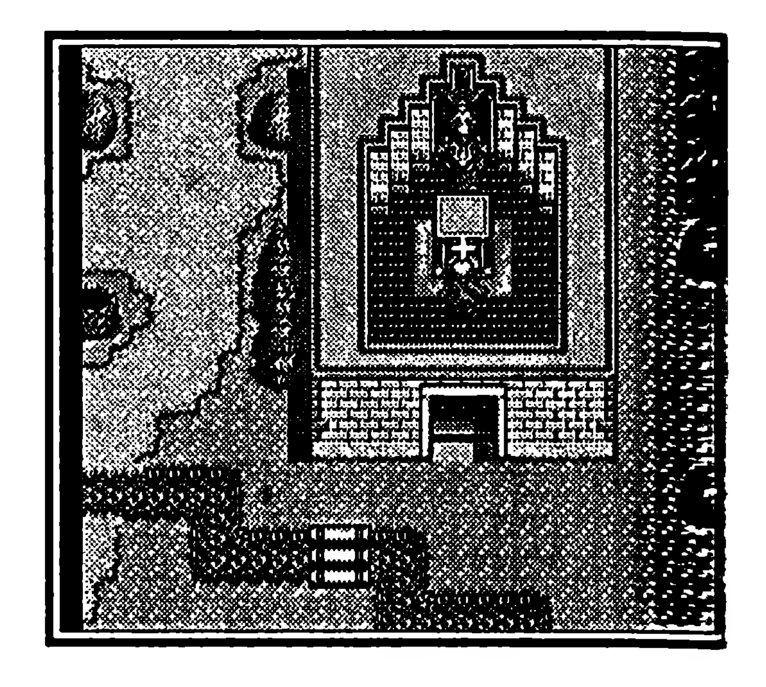
Теперь вся **SHINING FORCE** в сборе (30 бойцов), и вы можете заняться поисками священного меча.

Идите на юг, в пещеру, где **SLADE** обнаружил драгоценные камни. Едва вы войдете в святилище, **JEWEL OF LIGHT** начнет светиться. Свет ведет **BOWIE** к нужному месту. В стене открывается пролом, и именно там находится легендарный священный меч – меч силы **FORCE SWORD**. Заберите его (кнопка A и «Search»).

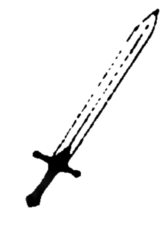
В первом зале появился доступ к сундуку, где вы найдете **EVIL AXE** для воинов. Это проклятый предмет, им не стоит вооружаться.

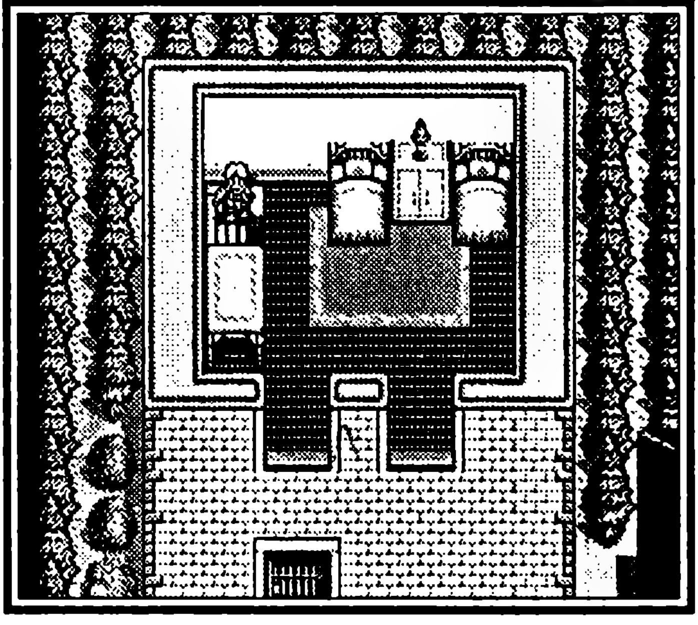
Теперь идите на север, мимо пропасти, поверните налево и вниз. Вы увидите возле реки крошечный зеленый квадратик. Войдя туда, обойдите слева каменную голову дьявола и в песке позади нее возьмите **EVIL LANCE** для рыцарей (тоже проклятый предмет!) Вернитесь обратно, встаньте перед статуей и взмахните **FORCE SWORD** (A и использовать – C – меч). Рот демона медленно раскроется – это вход в лабиринт древней башни

Поверните направо и поднимитесь по лестнице. Затем сразу вверх и по лестнице вниз направо. Пройдите по дорожке вверх до конца, потом налево до лестницы, поднимитесь по ней, по дорожке пройдите вниз по лестнице и спуститесь по ней – увидите три лестницы, ведущие наверх. Не поднимайтесь по ним, а воспользуйтесь дорожкой внизу, по которой дойдете до другой лестницы. Поднимитесь по ней, пройдите по дорожке вниз (не спускаясь с другой стороны лестницы!) , до скользящего склона слева, затем по дорожке до лестницы справа. Поднявшись по ней, пройдите вверх до конца, спуститесь по скользкому склону, поднимитесь по еще одной лестнице, – и вы выйдете к воротам с черепом наверху.



Там уже вас поджидает **ODD EYE**, второй сильнейший дьявол после **ZEON**'а. В нем ничего не осталось от того слепого мальчика, которого вы пригрели когда-то. Именно **ODD EYE** был во главе армии, которая атаковала город человекоптиц **BEDOE**.



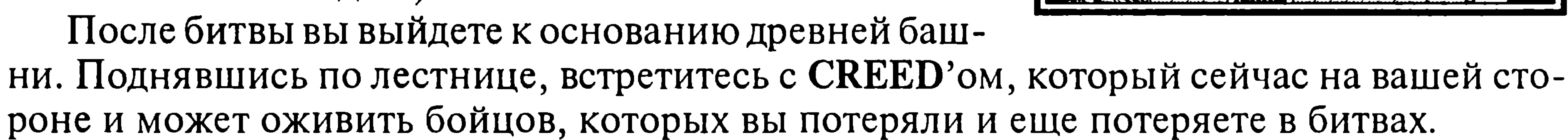


Дьявол ставит перед вами условие: или вы отдаете ему камни, оружие и все снаряжение, или умираете.

Посовещавшись, **SHINING FORCE** решает вступить в сражение. **ODD EYE** подготавливает поле боя: прокладывает между собой и вами широкий мост из стеклянных блоков, которые частично исчезают во время сражения, создавая дополнительные трудности для вас.

Перед смертью **ODD EYE** сожалеет, что память вернулась к нему, и он вынужден воевать. Он благодарит за время, проведенное с вами (видимо, не совсем уж он конченый негодяй!).

После битвы вы выйдете к основанию древней башни. Поднявшись по лестнице, встретитесь с **CREED**'ом, который сейчас на вашей стороне и может оживить бойцов, которых вы потеряли и еще потеряете в битвах.



Следующим будет бой в башне на нескольких уровнях. Главарь очередной банды дьяволов **REAPER** поражен известием, что могущественный дьявол **ODD EYE** уничтожен, и полон решимости остановить вас на пути к **ZEON**'у.

После боя, поднявшись внутри башни по двум лестницам, вы вступите в предпоследний бой. Вас ждет встреча с королем **GALAM**'ом. **ZEON**'а поблизости не видно, зато принцесса **ELIS** здесь. **GALAM** сообщает, что **ZEON** зол на вас за то, что его лучшие дьяволы уничтожены, и не собирается возвращать принцессу. Впрочем, обещает **GALAM**, вам и не суждено увидеть **ZEON**'а, так как **GALAM** сам собирается разделаться с вами.

Противники в этом сражении сильны, но и ваша команда к этому времени должна быть не из слабых. В последних боях у вас должны быть все запасы целебных средств.

После победы над **GALAM**'ом **ASTRAL** представляет принцессе **BOWIE**, лидера **SHINING FORCE**. Почти немая сцена с несколькими междометиями: налицо взаимная любовь с первого взгляда...

Но идиллию нарушает начавшееся землетрясение. **LEMON** говорит, что какая-то сила пытается вырваться из-под земли.

В стене открывается огромное отверстие, и появляется король дьяволов – **ZEON** (зрелище не для слабонервных!). **ASTRAL** пытается воздействовать на него своим заклинанием, но тому это, как слону дробина. Вид **ZEON**'а настолько устрашающий, что **ASTRAL** предлагает бежать отсюда. Но бедняжка принцесса после появления **ZEON**'а находится в глубоком обмороке, и вы, как истинные джентльмены, не можете бросить даму в беде. Так что не миновать грандиозной битвы, и только вера в силу священного меча и камней может помочь вам.

Это очень трудное сражение, так как **ZEON** – страшный противник, и сейчас он собрал вокруг себя сильных дьяволов. Линии жизни и магии **ZEON**'а кажутся бесконечными. Здесь вам придется туго, но у вас нет другого выхода, кроме, как победить короля дьяволов.

Если в сражении участвует **SHEELA**, используйте периодически магию **BOOST**, это несколько увеличит защиту ваших бойцов, так как сила атаки у большинства дьяволов выше, чем у вас.

После того, как вы выиграете битву, **ZEON** исчезает в черном провале стены. Появляется король **GALAM**, в которого в самом начале игры вселился дьявол. Король не

понимает, что случилось, почему ему так плохо; он ничего не видит. Очнувшейся принцессе жалко бедного короля, и она неосторожно подходит слишком близко к нему. Тот внезапно хватает ее за руки, издевательски хохочет, и вместо GALAM'а снова появляется ZEON. LEMON в недоумении: как же так, ведь вы уничтожили ZEON'а, но тот заявляет, что его нельзя убить мечом, и все ваши попытки разделаться с ним всего лишь ослабляют его. ZEON приказывает BOWIE и PETER'у подойти к нему, иначе он задушит принцессу. Вы вынуждены подчиниться. ZEON требует, чтобы PETER забрал у вас камень зла. Как ни странно, камень сдвигается с шеи BOWIE, PETER забирает его и по приказу ZEON'а кладет на пол. ZEON бере камень, и силы его начинают восстанавливаться. ASTRAL в отчаянии взывает MITULA и VOLCANON'у с просьбой о помощи. ZEON отпускает принцессу, напустив на нее черное облако, отчего та падает без чувств.



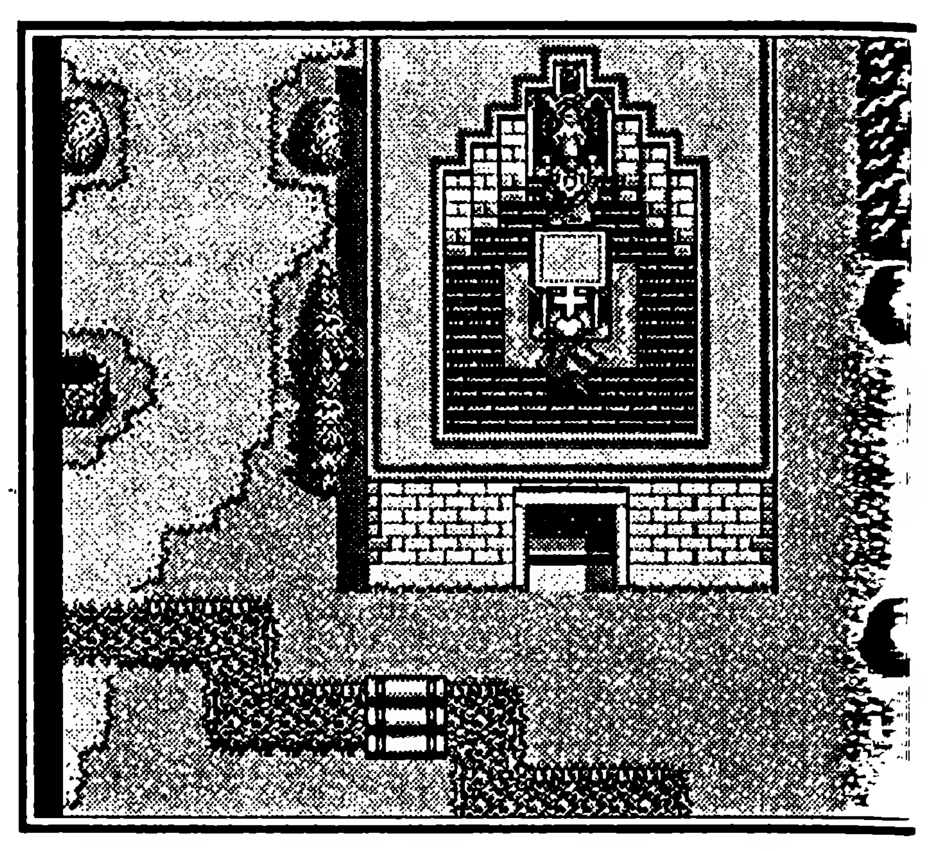
LEMON пытается помочь принцессе, но ZEON действует на него особым огнем который сжигает даже вампиров.

BOWIE каким-то чудом удается выхватить камень из рук короля дьяволов, но о тут же становится жертвой мощного заклинания. От тела лежащего на полу BOWIE отрывается светящийся шар и гасит огонь, которым охвачен LEMON. ZEON снова пытается сжечь LEMON'а, и опять светящийся шар спасает того.

Без камня силы ZEON'а резко убывают. LEMON хватает его, и они вместе исчезают в черном провале стены, в другом измерении. Дыра в стене исчезает, и уже ничто не напоминает о только что разыгравшейся здесь драме.

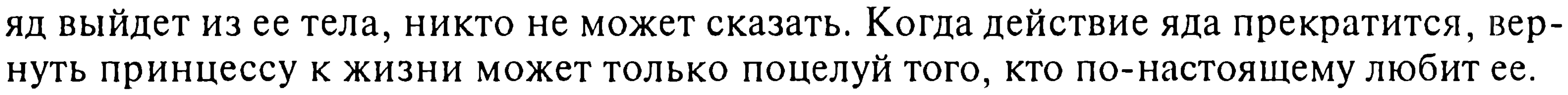
Бойцы SHINING FORCE оправляются от перенесенного потрясения, но принцесса ELIS все еще без сознания.

В углу появляются мерцающие звездочки, и в башне материализуется богиня MITULA. Она рассказывает о том, что бог VOLCANON все же помог SHINING FORCE победить дьяволов, в частности, это он не дал сгореть в огне LEMON'у. JEWEL OF LIGHT был изготовлен именно VOLCANON'ом, онто и защитил LEMON'а.



MITULA забирает оба камня и просит вас как можно скорее покинуть древнюю башню: чтобы «запечатать» навсегда ZEON'а, башня должна быть разрушена.

Пред уходом ASTRAL спрашивает у MITULA'ы, как им вылечить принцессу. Богиня объясняет, что ELIS отравлена, и когда



яд выйдет из ее тела, никто не может сказать. Когда действие яда прекратится, вернуть принцессу к жизни может только поцелуй того, кто по-настоящему любит ее.

MITULA исчезает, и вам тоже нужно спешить: начинается землетрясение. Прихватив с собой принцессу, вы покидаете башню.

Прошло два года. Заново отстроен город GRANSEAL, точно такой же, каким он был раньше.

Однажды BOWIE в своем доме узнает, что принцесса ELIS, кажется, вышла из комы. Все жители только об этом и судачат.

Идите в здание школы, где найдете ASTRAL'я, SARAH'у, CHESTER'а, KAZIN'а и Джаху. Все вместе вы идете в замок. Там уже собрались многие бойцы SHINING FORCE. Здесь же и король, отец принцессы. Решается серьезный вопрос: кто же поцелует ELIS? PETER считает, что это должен быть только BOWIE. Никто не против, и король с ASTRAL'ем поручают ему эту ответственную миссию.

Поднимайтесь наверх, где вас ждет министр. Принцесса спит в своей постели. Встаньте с левой стороны кровати и дайте свое согласие поцеловать ELIS («yes»).

HAPPY END, и, одновременно, конец самой захватывающей и монументальной ролевой игры на приставке «SEGA».

Если вы дождетесь, пока пройдут все титры, и на экране появится надпись «FIN» и изображение драгоценных камней, то, подождав несколько минут, вы увидите сообщение «and more..?» Нажав A, B или C, вы окажетесь в заключительном сражении против всех боссов игры.



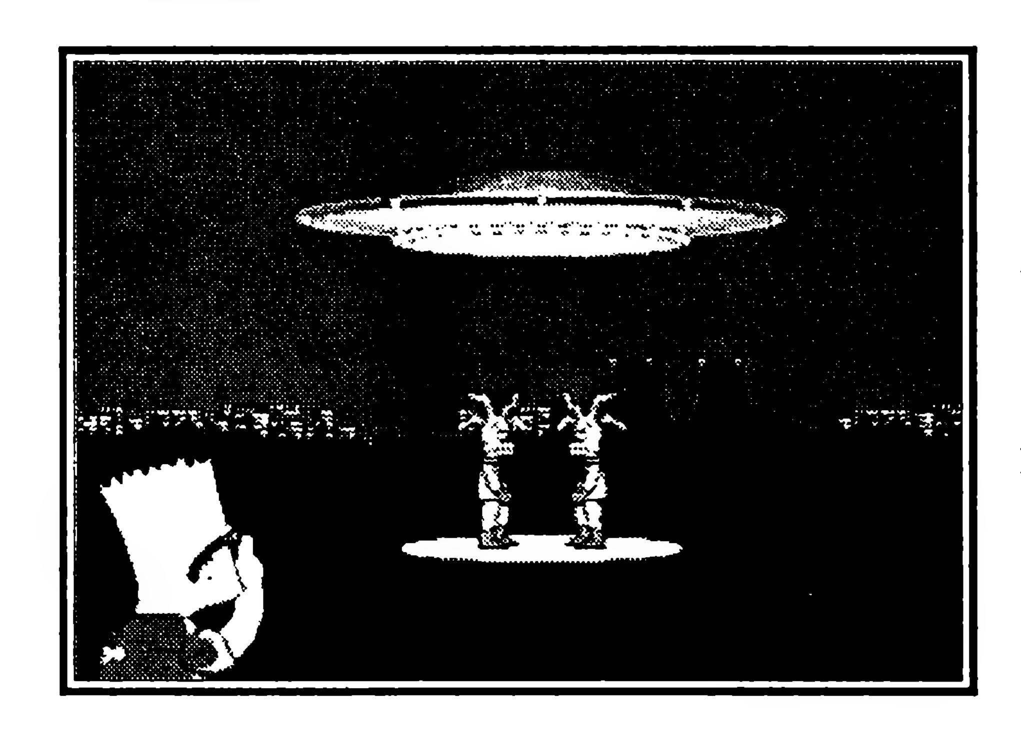
SIMPSONS: BART VS SPASE MUTANT

СИМПСОНЫ: БАРТ ПРОТИВ КОСМИЧЕСКИХ МУТАНТОВ

Flying Edge • Количество игроков 1 • Приключения
Рейтинг ★★★★★☆☆☆

Игра создана по мотивам известного в свое время, да и сейчас еще не забытого, мультфильма о семейке Симпсонов (прямо как Семейка Адамсов..!), одним из главных героев которого был Бартоломей Симпсон - теперь главный герой игры.

Однажды из огромной вселенной на Землю пожаловали космические мутанты и захотели поработить ее с помощью своего умения воплощаться в людей. Единственный человек, который заметил их появление - и есть Барт, который с помощью своих рентгеноскопических очков может отличить мутантов от добропорядочных людей. В общем, вам предстоит увлекательное путешествие-приключение во имя спасения планеты, к финалу которого вы, надеюсь, подойдете победителем всех космических мутантов.



Управление

D — направление

A — использование баллончика с краской/купить предмет

B — прыжок

C — надеть/снять очки/использовать предмет

↑ — зайти в дверь, поднять лифт

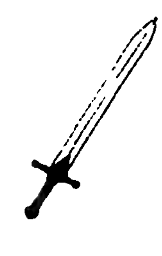
↓ — выйти из комнаты, опустить лифт

ВПЕРЕД+B — бег (кнопка B зажата)

Start — пауза во время игры

Загрузка и меню

Загрузка игры чрезвычайно проста — вам всего лишь нужно нажимать кнопку старта, чтобы после просмотра роликов сразу начать игру. А вот меню экрана, напротив, весьма разнообразно. Первое, на что стоит обратить ваше внимание — у Барта в каждой попытке всего лишь два «штрафных очка» — вы можете всего лишь два раза попасться в зубы врагу, чтобы потерять всю жизнь. Это и есть основной недостаток и вместе с тем преимущество игры — увеличивается сложность ее, и кое-кому это нравится, но для тех, кто не любит настойчиво долбить один-два уровня несколько дней, данное обстоятельство является отпугивающим фактором. Количество имеющихся попыток обозначено в правом нижнем углу в виде фигурок героя. Второе, что для вас важно в меню экрана — лицо слева в самом низу экрана. Лицо обозначает одного из членов вашего семейства, и он должен помогать вам в игре давать задания и направлять ваши действия в битве с боссом. Всего членов семейства четверо, но о каждом из них конкретно — позже. В начале каждого уровня ваш помощник покажет вам письмо, в котором обозначено задание для Барта в этом уровне, без выполнения которого он не сможет встретиться с боссом и перейти в следующий уровень. В нижней части экрана в нескольких фигурах изображаются основные показатели вашей игры:



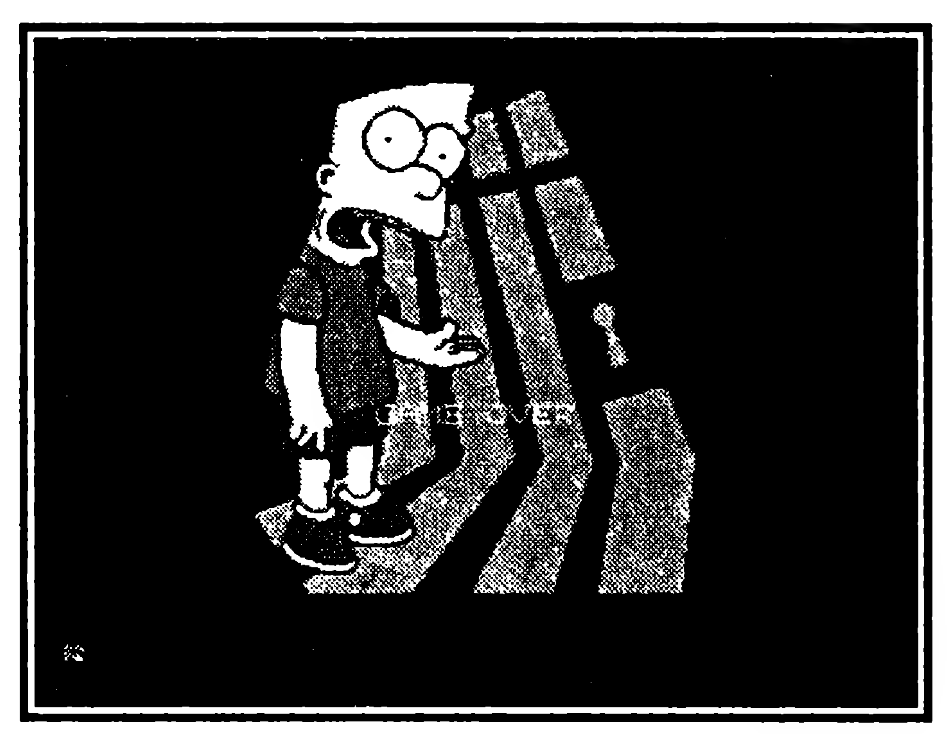
Score — набранные очки

Lives — количество попыток

Time — отведенное на прохождение уровня время

Goals — количество невыполненных в уровне заданий

В большой продолговатой фигуре указано, какое оружие вы можете использовать в данный момент, а вертикально расположенный прямоугольник справа — количество краски в баллончике. В режиме паузы с помощью кнопок направления можно переставлять оружие и менять его в зависимости от необходимости.



Арсенал Барта

В борьбе против космических мутантов Барт Симпсон использует в основном приобретенное в магазинах и найденное на улице оружие, причем он всегда унесет с собой столько оружия, сколько найдет или заработает. Дабы не пропустить что-либо из оружия или какие-либо другие предметы, постарайтесь быть внимательными во время игры — часто баллончики с краской или другие предметы запрятаны весьма искусно, но просто. Итак, оружие.

Баллончик с краской — его вы будете находить на улица Спрингфилда (родной город Барта и всей его семьи, на который, собственно, и напали космические мутанты), а нужен он для того, чтобы окрашивать краской некоторые предметы, что входит в задание, например, цветочные горшки.

Рогатка — ею Барт будет пользоваться в луна-парке Кристиленда против своих врагов. С каждой подобранной рогаткой вы автоматически приобретаете и двенадцать выстрелов к ней.

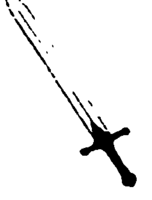
Оружие для стрельбы — находится в музее Естествознания, оно также скрасит ваше времяпрепровождение и задаст жару непрошеным гостям. Так же, как и в случае с рогаткой, каждая пушка обладает двенадцатью выстрелами.

Другие полезные вещицы

Рентгеноскопические очки — очень полезная вещица, особенно тогда, когда надо отличить непрошеного гостя от вполне миролюбивого человека (тем более это важно потому, что за нападение на нормального человека у вас отбирают энергию). Одеваются очки с помощью нажатия кнопки C и также снимаются. В том случае, если вы не снимете их сами, очки через какое-то время исчезнут сами. Как только Барт оденет их, вы увидите игру в зеленоватом свете, а всех прячущихся внутри мирных людей пришельцев можно будет отличить от первых по их неестественному виду (например, связке червей на голове и выпученным глазам).

Монеты — Симпсон начинает игру с десятью монетами, но по мере движения он может собирать и их, выколачивая, например, из мутантов, перевоплотившихся в людей, с помощью нехитрого приема — прыжка на голову; другой способ заработать мо-







неты — полазать в каких-либо опасных местах. За каждые пятнадцать монет, собранные Бартом, вы можете получить дополнительную жизнь.

Механический ключ — нужен для открывания пожарных насосов.

Ключ — обычный ключ от дверного замка, который поможет вам попасть в закрытые дома.

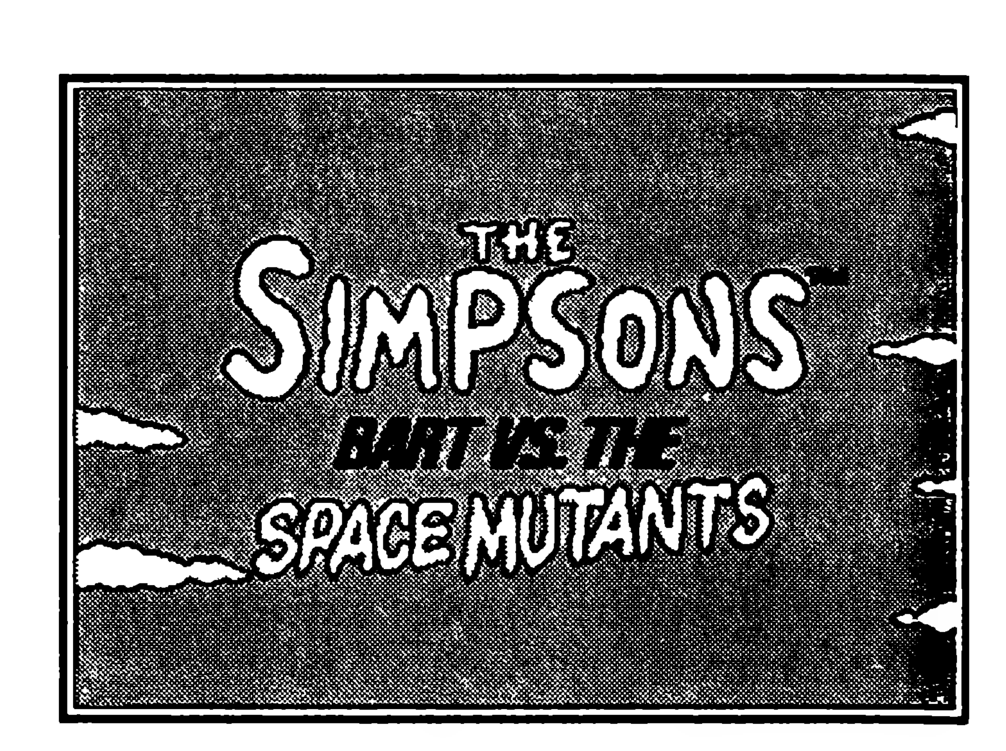
Свисток — также пригодится, чтобы в некоторых местах вызывать помощников.

Магнит — использовать его надо на буровой установке.

Бомба — хотя и маленькая, но хорошо отпугивает всякую нечисть.

Ракеты — используются для той же цели, что и бомбы, но имеют гораздо больший эффект, к тому же вполне могут задеть и тех, кто виден из окон домов. Единственное прискорбное обстоятельство в использовании этого вида оружия — фитиль, который горит всего лишь несколько секунд. Поэтому Барт должен использовать ракету до того, как она взорвется у него в руках.

Друзья и противники



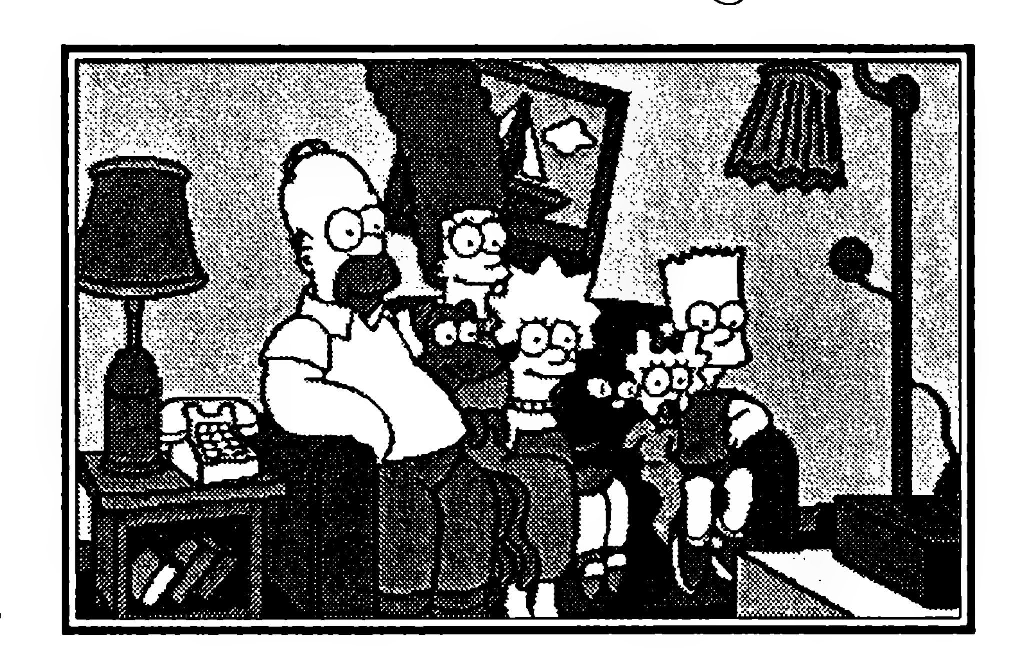
Естественно, наипервейшими вашими друзьями в игре будут, конечно же, члены вашей [Барта] семьи. В каждом уровне (которых всего пять) один из них будет давать вам необходимые наставления, а в последнем уровне, на электростанции, все пятеро соберутся вместе, чтобы помочь вам с успехом завершить игру. Друзья:

- Папаша — собственно, родитель Барта и главный воспитатель в семье. Он будет помогать главному герою в музее Естествознания, но только в том случае, если Барт соберет ему нужное количество любимых отцом семейства пончиков, находящихся там в коробках.
- Мать — будет помогать ему в аллее и, если это понадобится, в электростанции.
- Лайза — сестра Барта, которая поможет герою в луна-парке Кристиленда и, вместе с мамочкой, в электростанции.
- Мэгги — младшая сестренка Барта, но она настолько молода, что в действительности может помочь ему лишь в первом уровне.
- Клоун — будет помогать вам заработать дополнительные жизни и давать советы
- Йебедийя Спрингфилд — основатель города, названного в его же честь, может дать Барту на некоторое время непобедимость в игре.

Противники:

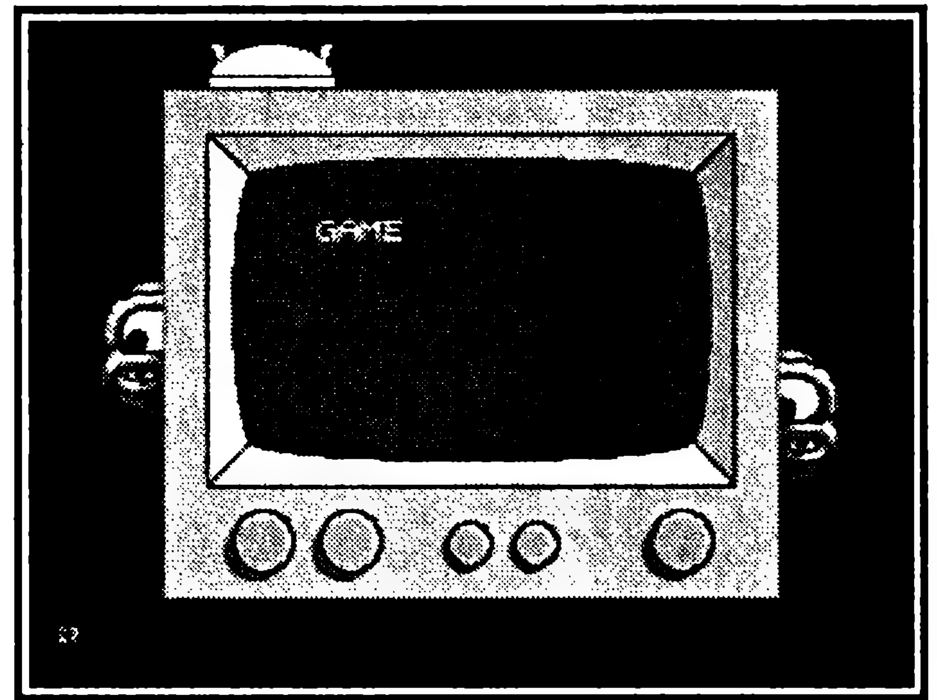
- Зеблоиды — волосатые пришельцы, прыгающие во всех направлениях.
- Глондипы — маленькие, чаще всего ползающие по земле мутанты, некоторые из которых могут передвигаться в вертикальном направлении с разной скоростью.
- Собаки — чаще всего неподвижные животные, что, естественно, не мешает им отнимать у вас энергию.
- Мутанты — это, собственно, и есть те самые мутанты, которые приняли человеческий облик и разгуливают теперь по Спрингфилду. Будьте внимательны и не спу-





тайте их с добропорядочными гражданами, для чего используйте почаще очки-рентгеноскопы.

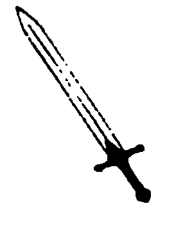
- Пончики — на первый взгляд, вполне съедобная и приятная вещь, но только до тех пор, пока не начинает прыгать вокруг вас и хватать за разные части тела.
- Белые кролики — эти животные, тоже на первый взгляд, довольно миловидные, будут выпрыгивать из шляпы фокусника и герою не поздоровится, если он не сумеет от них отвязаться.
- Ботинки-убийцы — вот уж никогда бы не подумал, что ботинки могут быть убийцами! Но вот поди ж ты, правда, убивают. Страшно.
- Банки с леденцами — двигаются вверх и вниз, мешая вам продвигаться, но и с ними, как и с остальными, справиться можно.
- Обручи — они травмируют Барта, если он прикоснется к какому-либо из них.
- Галстуки — еще одна вещица из мира людей, в которую не преминули вселиться космические пришельцы.
- Клоуны-убийцы — встречаются повсюду в и вокруг луна-парка в Кристиленде.
- Пауки — эти насекомые ползают по земле или двигаются по паутине в вертикальном направлении.
- Летающие пауки будут нападать на вас с воздуха.
- Обезьяны занимаются тем, что вполне метко бросаются в вас камнями.
- Стрекозы летают вокруг в надежде вас задеть.
- Муха метает в Барта кислотой.
- Кобра, по аналогии с азиатским представлением, выскакивает из корзины навстречу вашему приближению.
- Египетские собаки, в отличие от их вполне европейских собратьев, прыгают вокруг вас и даже очень настырно пытаются навредить герою.
- Мумия, которая, казалось бы, по причине своей мертвости не должна производить каких-либо активных движений, на самом деле очень даже еще активная для горы костей и тряпок.
- Птеродактиль — доисторический вредитель, который летает вокруг вас и пытается испортить настроение. Ничего у него не выйдет.
- Динозавр — еще один архаизм, но с уклоном в магию, он плюется в вас шаровыми молниями.



Боссы

Нельсон — самый, видимо, большой хулиган Спрингфилда, с которым вам придется





столкнуться в конце первого уровня. Его оружие — водно-воздушные шары, которыми он мечет в вас с различной интенсивностью.

Госпожа Боц — одна из наиболее опасных гангстерш, таскающая с собой целый арсенал, который и попытается применить против вас.

Аттракцион Боб — раньше, как и хозяин Кристиленда, был нормальным парнем, но с тех пор прошло много времени, а все меняется, и вот уже Боб стал на скользкую дорожку...

Доктор Марвин Монро — местный адвокат, обслуживавший семейство Симпсонов, но также поддавшийся соблазну заработать на предательстве.

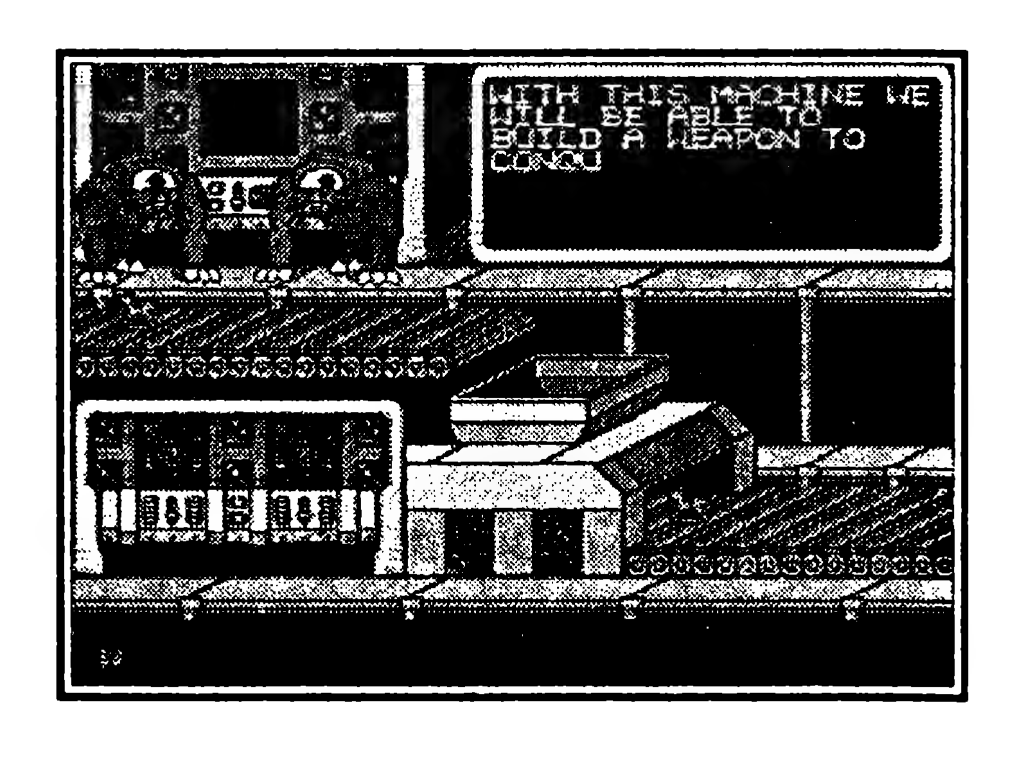
Адил — албанский супершпион, эксперт по взрывчатым веществам и бывший студент, прибывший по обмену.

Джимбо Джонс: несомненно, этот паренек всегда был самым плохим учеником в школе, и ему постоянно ставили двойки...Вот он и решил отомстить, подсев на роликовую доску.

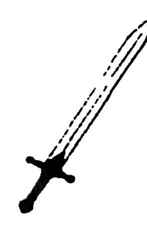
Прохождение

Уровень 1: улицы Спрингфилда

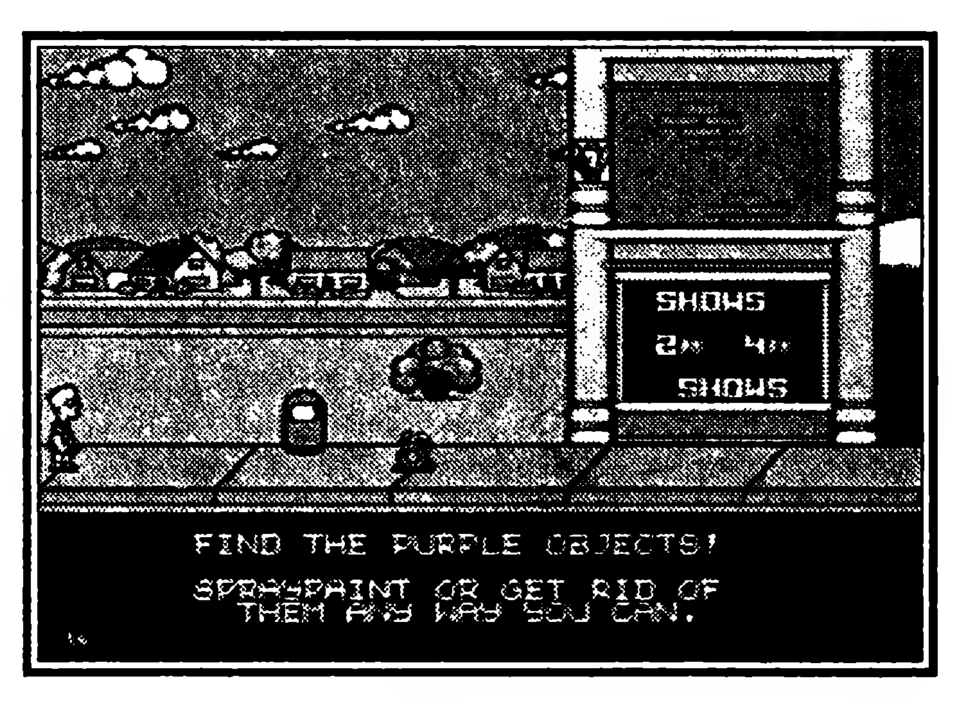
Цель: выкрасить в фиолетовый цвет двадцать четыре разных объекта.
Помощник: Мэгги (младшая сестра)
Босс: Нельсон



В самом начале уровня подпрыгните на мусорном бачке так, чтобы достать изображение клоуна справа вверху, затем пройдите вперед и таким же образом, с помощью подоконников, раздобудьте себе первый баллончик с краской. Подойдя к телефону, закажите себе телефонный разговор с помощью монеты и дождитесь, пока клоун Мо выйдет из дома рядом. Когда это произойдет, все пришельцы, бывшие до того рядом, исчезнут, а вы сможете покрасить клоуна. Только делайте это сзади от него, иначе потеряете энергию. Потом снова заберитесь на телефон, но уже на саму будку, а оттуда — на бельевую веревку, чтобы уронить вниз висящую на ней одежду. Теперь идите вперед и подпрыгните возле каждого из кустарников — из некоторых выскочат призы, но из одного — пчела, которая попытается ужалить Барта, поэтому будьте осторожны. По дороге окрасьте подвернувшиеся под руку мусорные баки (их надо красить два раза, либо с помощью кнопки ↓) и собирая призы и оружие. Предметы вам будут продавать в магазинчиках, куда нужно заходить с помощью кнопки ↑. В магазине "Мир инструментов" купите гаечный ключ и с его помощью откройте пожарный насос, что стоит рядом — он смоет краску с тента, расположенного над ним (на нем написано "свежая краска"). После этого займитесь окрашиванием цветочных ваз. Подойдя к магазину "Новинки Мела", купите там бомбу и несколько ракет, а в следующем магазинчике — магнит и свисток. Пройдя дальше, найдите ведро



краски в одном из окон и пролейте его на тент под окном. Теперь можете идти вперед, окрашивая все на пути (к примеру, пожарный насос, мусорницы и т.п. из того, что вы еще не успели покрасить в красный цвет). Дойдя до стенда, на котором сидит фиолетовая птица, спугните ее [птицу] с помощью бомбы.



К этому времени таймер Барта должен отсчитать около четырехсот пятидесяти секунд, и значит, вам нужно вернуться к кинотеатру, где примерно в четыреста секунд появится человек в фиолетовой одежде — вам, естественно, необходимо его покрасить. Такой же человек будет здесь и в двести секунд, не забудьте об этом. Дойдя до места, где на траве установлена табличка с надписью, гласящей о том, что вам необходимо держаться вдали, подпрыгните и выясните, что в этом месте Барт может стоять на газоне. В этот момент справа появится полицейский в фиолетовой форме, и герою нужно будет покрасить его прежде, чем он скроется из виду. Подойдя к статуе Йебедийи Спрингфилда, с помощью ракеты спугните птицу, чтобы покрасить ее. Затем перепрыгните полосатое заграждение справа от статуи и на роликовой доске езжайте вперед, по пути собирая призы и монеты. Для удобства держитесь верхнего уровня тротуара. Перепрыгнув четырех собак, то же самое сделайте и с тремя пришельцами. Подпрыгнув над третьим мутантом, сможете взять распылитель, и следующий мутант — последний. На шестом от него кустарнике подпрыгните, и сможете взять голову клоуна Кристи. Затем двигайтесь дальше прыжками на большой скорости, чтобы избежать встречи с Джимбо Джонсом, пока не доедете до конца дорожки.



Оказавшись по ту сторону заграждения, первым делом перекрасьте поилку между двумя пришельцами, затем используйте ракету, чтобы перекрасить надпись на здании "Bowlarama". Точно то же самое сделайте и со следующим стендом-надписью, где из буквы "E" выскочит голова клоуна. Сделав в этой части уровня оставшиеся задания, вернитесь к первому окну уровня (это можно сделать, если с помощью дверного ключа открыть красную дверь в доме рядом) и раскрасьте там фиолетовую тень в окне. К этому времени появится (в 200 секунд) еще один человек возле кинотеатра, и у вас уже должно быть выполнено каждое из 24 заданий. Тогда вы сможете драться с боссом.

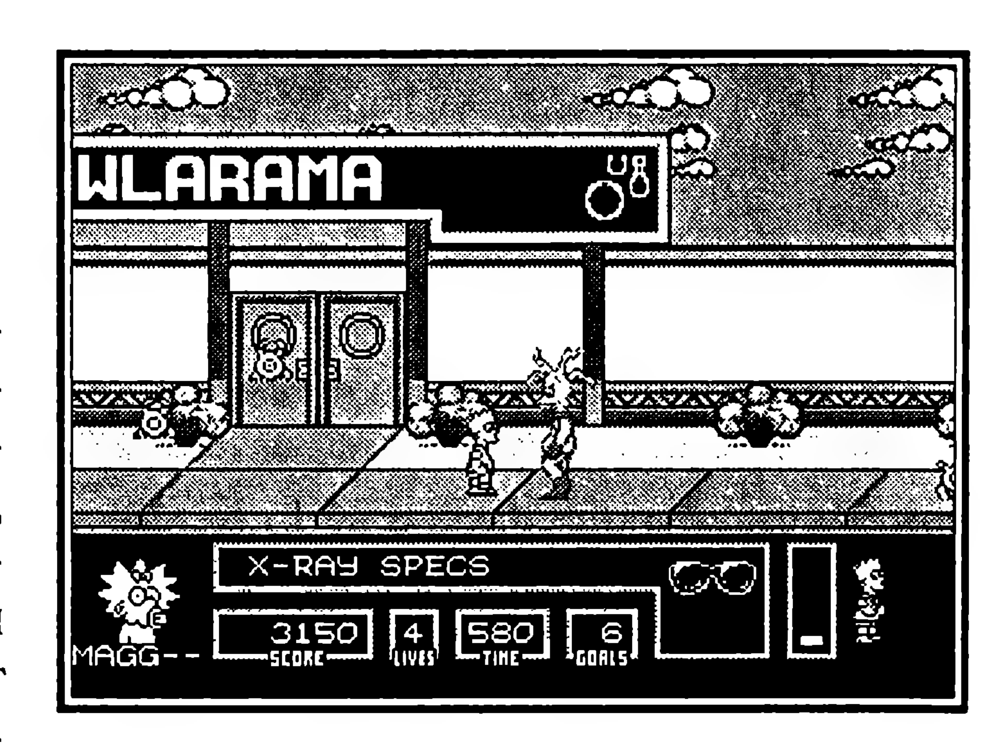
Босс уровня — Нельсон. Задача поединка заключается в умении вовремя уйти от шарика, который бросает в вас соперник, и самому попасть в него. Использование шариков производится кнопкой А. Для удобства станьте в самом левом углу экрана и бросайтесь шарами только тогда, когда Нельсон будет подпрыгивать, но не в тот мо-



мент, когда он тоже бросает шары. Восьми попаданий будет достаточно, чтобы уничтожить его.

Уровень 2: Торговый центр Спрингфилда

Цель: собрать 25 шляп
Помощник: Марж (мамочка)
Босс: госпожа Боц
Дополнительные боссы: трое людей

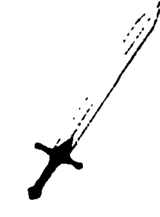


Аллея, по которой вам предстоит передвигаться, состоит из четырех этажей, соединенных между собой эскалатором. В конце каждого этажа, чтобы взобраться на эскалатор, вам предстоит сразиться с одним из дополнительных боссов-людей. Как только вы подниметесь на этаж выше, герой не сможет сойти назад, и вам останется лишь продолжать свое движение вперед. В этом уровне вам необходимо собрать двадцать пять шляп, находящихся в разных местах четырех этажей, а также на головах у некоторых граждан города.

С начала уровня идите вправо и подберите первую шляпу на земле, осторожно преодолейте несколько крутящихся обручей (их будет несколько серий, причем, если вы отходите назад, то обручи появляются снова) и подберите еще один головной убор. Пройдите мимо подпрыгивающих пакетов с пончиками и подойдите к яме с жидким цементом. Здесь один ваш неверный шаг — и Барт погибнет ужасной смертью, поэтому необходимо осторожно перебраться через яму с помощью нескольких платформ, плавающих в жиже из цемента. Запрыгнув на первую из них, с нее перепрыгните на более высокую, на которой подпрыгните три раза, и она перевезет героя на противоположную сторону. Во время ее движения вы также сможете прыгать на ней, чтобы к примеру, подобрать приз — голову Кристи — и другие нужные вещи, такие, как шляпа. Очутившись на противоположном берегу ямы и собрав все призы, продолжайте двигаться вперед, где встретитесь с несколькими пришельцами. После этого вам предстоит битва с первым дополнительным боссом-человеком, который охраняет подступ к эскалатору. Босс будет кидаться в вас леденцами. Чтобы нейтрализовать противника, сначала сбейте его шляпу, а потом прыгните на голову врагу три раза. Это освободит вам дорогу на эскалатор, и подобрав еще одну шляпу, герой сможет отправиться на второй этаж уровня.



В начале этажа постарайтесь избежать пары тапочек, которые на вас охотятся, и запрыгните на небольшой уступ. Простояв на этом выступе несколько секунд, вы провали-



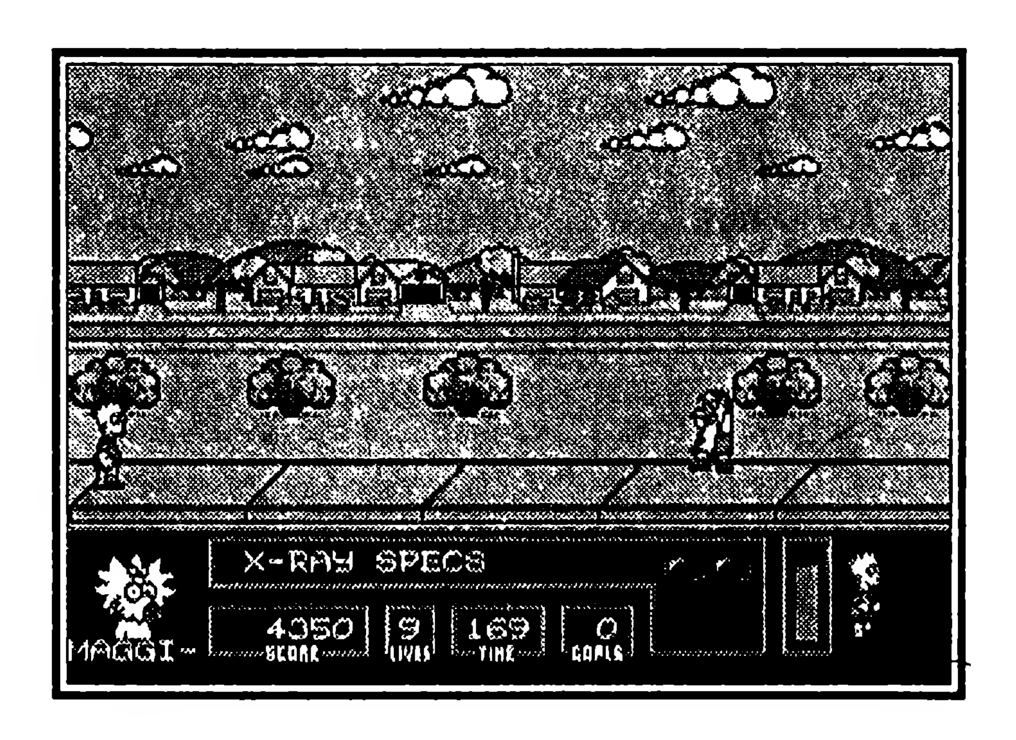
тесь в скрытую комнату, содержащую пять шляп. Оттуда, выйдя с помощью небольшого выступа наружу, подберите еще одну шляпу. Двигаясь вперед, время от времени подпрыгивайте вверх — это зачастую будет давать вам дополнительные шляпы и монеты. Допрыгав таким образом до головы клоуна Кристи, прыгайте рядом с этим местом, пока не появятся несколько буквенных значений, а точнее — буквы RW, AU, KW и JW, соответственно. Таким образом, ваши действия должны выглядеть следующим образом, чтобы достичь нужного результата (движения от пары высоких каблуков):

Последовательность действий	Результат
Первый скачок вперед	Нет
Два скачка	Нет
Тройной скачок	Одна монста за каждый
Скачек назад/вперед	Нет
Двойной скачок	Нет
Четыре скачка	Дополнительная шляпа за каждый из скачков
Скачек назад/вперед	Нет
Четыре скачка	Нет
Один скачок	Голова Йебедийи Спрингфилда
Скачек назад/вперед	Нет
Четыре скачка	Нет
Один скачок	Голова клоуна Кристи
Скачек назад/вперед	Нет
Десять скачков	Нет
Четыре скачка	Буквенные выражения RW, AU, KW и JW

Следующий двойной скачек даст вам еще две монеты, и герой сможет взять справа от себя голову Кристи. Теперь избегите клемм и подберите шляпу, потом еще одну голову Кристи, после чего бегите вправо не останавливаясь, пока не начнете бежать под кожаными ботинками. Пробежав два из них без остановки, перед третьим остановитесь и двигайтесь дальше осторожно, чтобы не попасть под него. Собирая с помощью прыжков шляпы и монеты, продолжайте двигаться вперед, и Барт достигнет второго дополнительного босса-человека. На этот раз босс засел в огромном ботинке, и прежде чем убить его самого, вам нужно будет сбросить с него шляпу несколькими ударами. Подобно тому, как вы сделали это в первый раз, сбейте для начала с врага шляпу, а потом подпрыгните на его голове три раза, чтобы освободить себе дорогу дальше. После следуйте дальше, не забывая собирать шляпы с голов прохожих и других удобных мест.



Двигайтесь постоянно вправо, подбирая призы и шляпы и обходя прыгающих, скачущих и летающих мутантов, кроликов и т.д.



Кстати, шляпы под кроликами также можно собирать в тот момент, когда кролик из нее выскочил. Пройдя еще немного вперед, вы натолкнетесь на еще одну яму с жидким цементом, перейти через которую так же несложно с помощью двигающихся платформ. Оказавшись на другом берегу ямы, вы и Барт будете прыгать в кольца, двигающиеся на вас. Попасть нужно между гранями кольца, чтобы не лишиться энергии или, чего хуже, жизни. Теперь пройдите через несколько движущихся вверх-вниз палочек фокусника и, двигаясь вперед, достигните последнего дополнительного босса — человека в черном костюме. От предыдущих он отличается лишь скоростью своих действий и умением телепортироваться. Идеальный вариант избежать его леденцов — стоять на тумбе. К этому моменту у вас должны быть по возможности собраны все шляпы. Как только босс будет нейтрализован, при условии, что все шляпы собраны, вы сможете попасть на последний эскалатор уровня и подняться на четвертый этаж, чтобы сразиться с госпожой Боц.

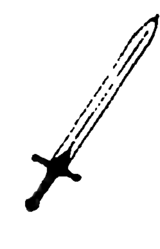
Поединок с ней вам придется выдержать, соревнуясь в умении бросаться чемоданами. Когда Боц бросит в вас чемодан, подпрыгните на него, чтобы отправить назад. Всего пять таких попаданий — и босс побежден. Помощник этого уровня, Марж (мамочка), помогает вам избавляться от далеко летящих чемоданов, разбивая их камнями, но это мешает вам же отправить чемодан в босса.

Уровень 3: луна-парк Кристиленда

Цель: собрать 40 воздушных шаров
Помощник: Лайза (сестра)
Босс: Аттракцион Боб

На этом уровне Барту нужно собирать воздушные шары. Многие из них плавают в воздухе, и их нужно сбивать с помощью рогатки. Возьмите первые два шара возле палатки. Повернув направо, вы натолкнетесь на несколько разных аттракционов, в которых сами можете поучаствовать, разумеется, за деньги (одна монета каждый аттракцион). За победу в каждой игре вы получите голову клоуна Кристи. В первой игре вам нужно будет поразить три головы, чтобы выиграть приз. Поражать их надо подряд, так, чтобы в результате три головы одного ряда были выбиты. Причем ряд может быть как горизонтальным, так и вертикальным, либо диагональным. В следующей игре вам нужно будет использовать магнит, купленный еще в первом уровне, а в третьей — сбить три оди-





наковых шарика (синие или красные). Последняя, четвертая игра — стрельба по уткам. Вы имеете всего десять секунд, чтобы сделать как можно больше выстрелов (из двадцати возможных) и поразить большее число уток. За каждую белую утку вам начисляется десять очков, за тарелки — двадцать, и за красных уток самое большое количество очков — сорок; собрав сто очков, вы, таким образом, выиграете аттракцион.



Справившись с играми, двигайтесь вправо и возьмите воздушные шары на палатке. В это время очередной враг начнет вас атаковать — Адил будет бросать в Барта бомбы. Обходя их, двигайтесь вперед, возьмите воздушный шар и рогатку. Пропустите клоуна, который бежит на вас, мимо, чтобы он не смог повредить герою. С помощью приобретенной рогатки вы теперь можете нанести поражение Адилу. После того, как он умрет, станьте на его место и отпрыгните влево, чтобы, позвонив в располагающийся там звонок, подобрать голову Йебедийи Спрингфилда. Затем подберите три монеты, которые вылетели в результате вашего прыжка, и идите вправо, собирая шары. Дойдя до шута, который бросается в Барта бомбами, расстреляйте его из рогатки и подберите шары рядом. После этого войдите в Дом Забав. Здесь за тридцать секунд вы должны будете собрать максимальное (четыре) количество шаров, открыв как можно большее число запертых дверей. Время не начнет течь, пока вы не откроете первую дверь.

Выйдя из дома, направляйтесь прямо, пока не дойдете до ямы, рядом с которой находятся трубы. Из них бьет пар, с помощью которого вы сможете перебраться на противоположный берег. Другой способ переправиться на противоположную сторону — самоотверженно осуществить затяжной прыжок, что, несомненно, опасно. Таким же образом, двигаясь все время вправо и собирая шары, вы дойдете до поединка с боссом.

Босс — Аттракцион Боб, бывший друг клоуна Кристи, будет нападать на вас сверху, пытаясь раздавить, а Барт в это время должен поразить его. Наиболее уязвим Боб в тот момент, когда приземляется на землю, и еще тогда, когда ваша помощница, Лайза, посылает на его голову дождь из камней. Такой камень, попав в Боба, способен ненадолго контузить его, чем вы и должны непременно воспользоваться.

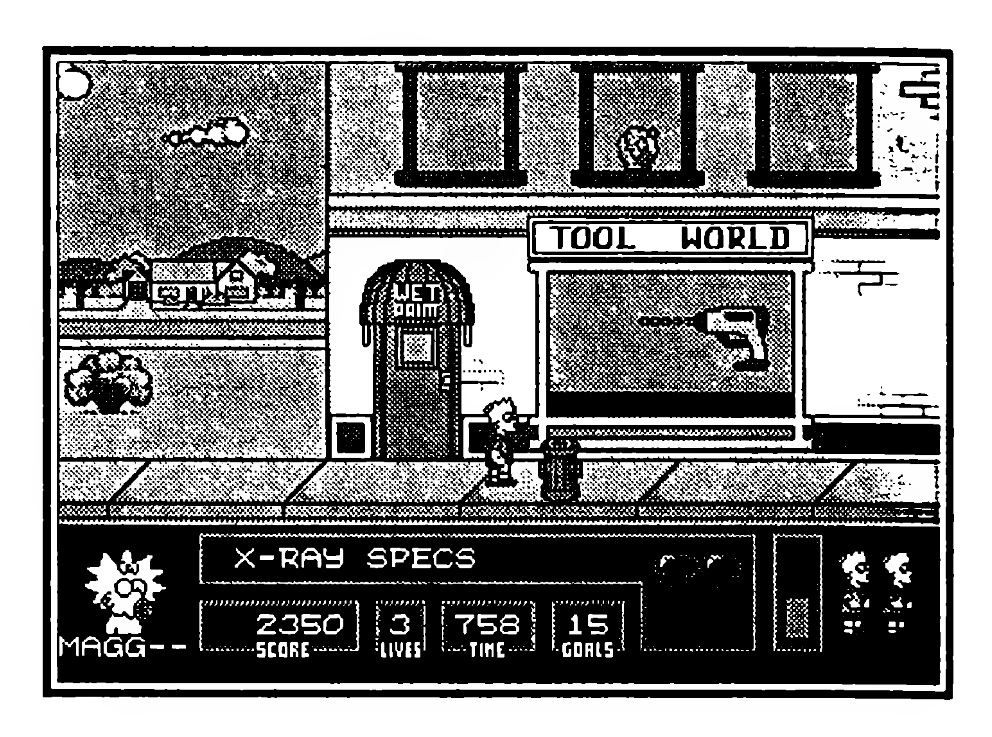
Уровень 4: Спрингфилдский музей естествознания

Цель: собрать шесть признаков выхода
Помощник: папаша Симпсон
Дополнительные боссы: Муха, Мумия, Динозавр
Босс: доктор Марвин Монро

Это одновременно самый легкий и самый трудный уровень игры. Легкий — потому что вам нужно всего лишь собрать шесть предметов, чтобы найти выход в другой уровень, трудный — потому что в невероятном количестве изобилует огромными ямами,

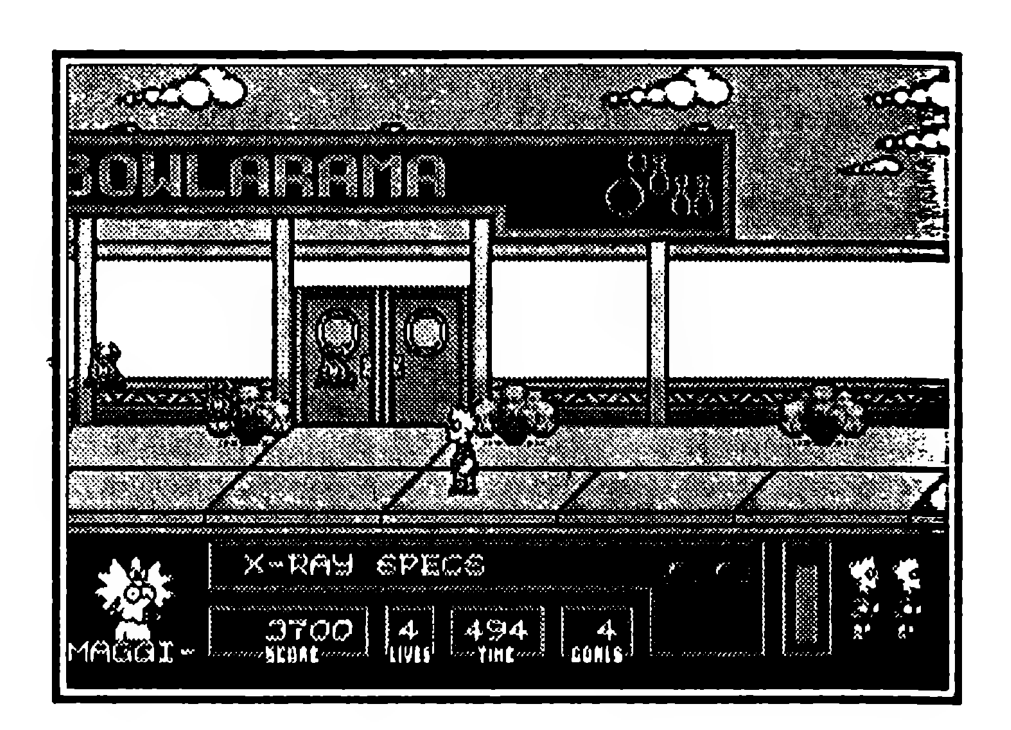


которые все нужно обойти или перепрыгнуть, трудный, потому что у вас будет мало возможностей взять еще дополнительно оружия и имеющееся придется хранить как зеницу ока.



Итак, с самого начала скачите через лазер, а оттуда — на витрину, где, подпрыгнув три раза, сможете раздобыть голову Кристи. Затем доберитесь до картинной рамки слева, в которой изображен пришелец, и раздобудьте там первое обозначение выхода и монету. Теперь скачите направо, на витрину, и берите еще одну монету, после чего вам нужно будет преодолеть полосу лазеров. Для этого запомните такую очередность: пусть нижний лазер — номер четыре, тогда верхний — номер три. Загораются они в таком порядке: второй — третий — первый четвертый. Таким образом, пропустив первые два лазера, дождитесь третьего (номер один) и подпрыгните, пока не загорелся лазер номер четыре. Затем скачите на витрину и берите там несколько монет, и пройдя направо, найдите проход в другой эпизод уровня — джунгли.

Стоя на земле, избежите пауков, ползающих по ней, и поднимитесь вверх по дереву. Оттуда — скачок налево, чтобы взять оружие. Добравшись до болота, перепрыгните его и попадите на дерево — теперь вы должны стоять перед водой. Подождите крокодила, который должен появиться из воды, и запрыгните ему на голову, после чего поезжайте на противоположный берег пруда. Во время поездки особо опасайтесь падающих сверху камней и помните: один неверный шаг — и вы мертвы. Выбравшись на твердую землю, прогуляйтесь, перебираясь между пауками, немного дальше, и перед вами — первый дополнительный босс уровня — Муха. Во время боя с ней избегайте ее плевков и старайтесь зайти к ней в тыл, откуда муха поразить вас не сможет. Три прыжка на ней—и босс повержен. После этого используйте оружие, чтобы взять обозначение выхода выше лазера. Двигайтесь вправо и возьмите голову Йебедийи Спрингфилда, и теперь вы снова может двигаться по стеллажам музея. Запрыгните на картинную рамку с изображением пришельца, а оттуда достаньте еще одно обозначение выхода. Теперь быстро двигайтесь направо между двумя лазерами, чтобы не попасть под них, и захватите голову Кристи в витрине, а рядом — оружие. Далее следуйте еще на одну картину, откуда с помощью оружия можно сбить очередную подпись выхода.



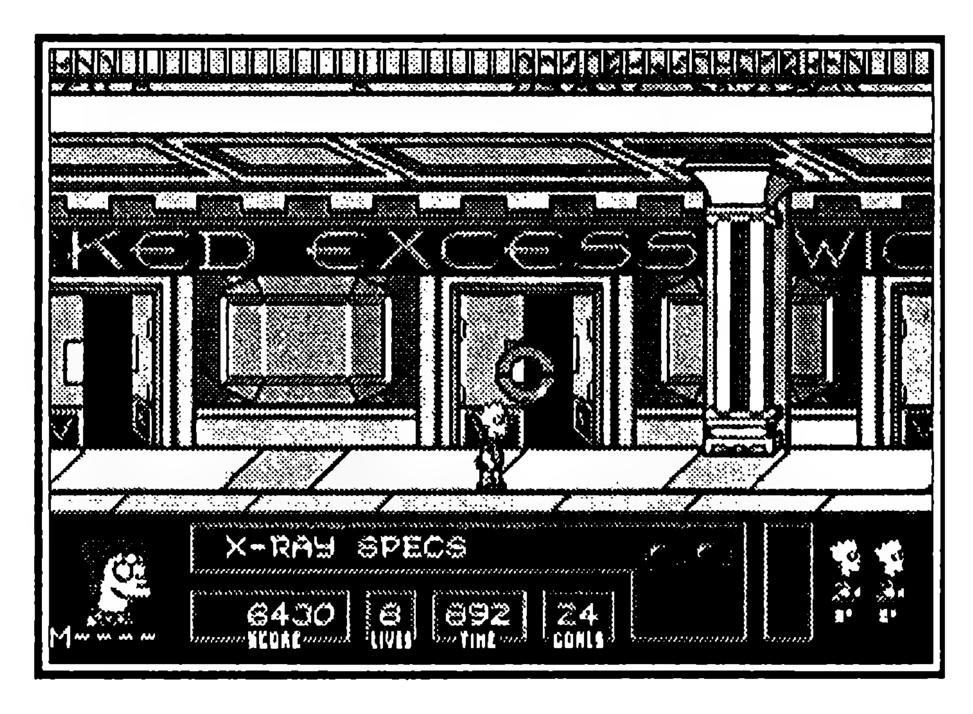
Следующий подуровень — египетская выставка. На полу в этом месте встречаются серые камни — ни в коем случае не становитесь на них, так как это ловушка. Дождитесь, пока серый камень заменится красным, и тогда двигайтесь вперед, иначе вас ждет неминуемая смерть в подземелье. Красные камни будут на поверхности некоторое непродолжительное время, но за тот момент можно ус-

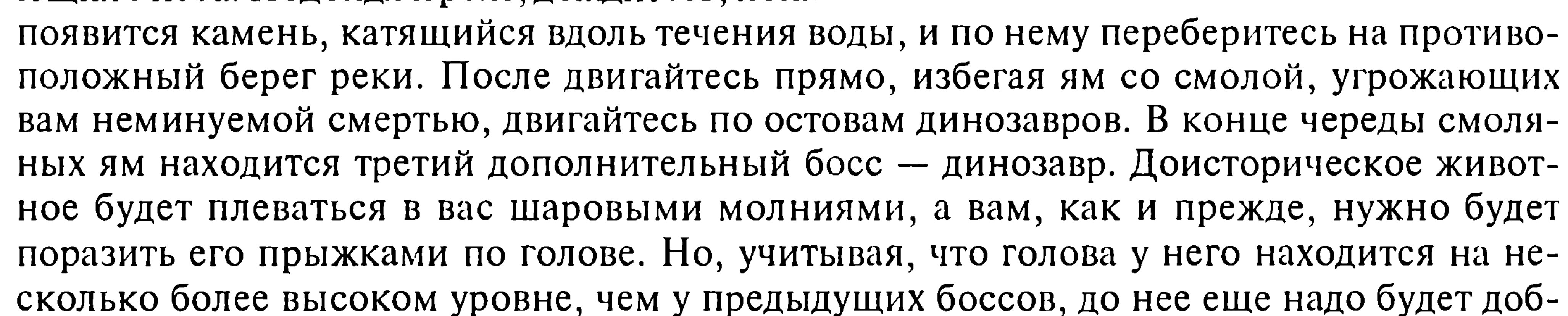


леть перескочить дальше на платформу либо новый красный камень. Здесь же на вас будут нападать зеленые руки, которые попытаются спихнуть Барта в яму. Дойдя до корзины со змеями, по их шляпам переберитесь дальше. Здесь герой попадет в тупик, и ему необходимо будет с помощью столба, врытого в середину комнаты, и магических египетских крестов заставить сыпаться сверху щебень и подниматься столб. Тогда вы сможете забраться наверх, чтобы сразиться с новым дополнительным боссом — мумией. Мумия, чтобы поразить Барта, будет бросаться в него бинтами. Как и прежде, вам будет достаточно трех прыжков у нее на голове, чтобы повергнуть.

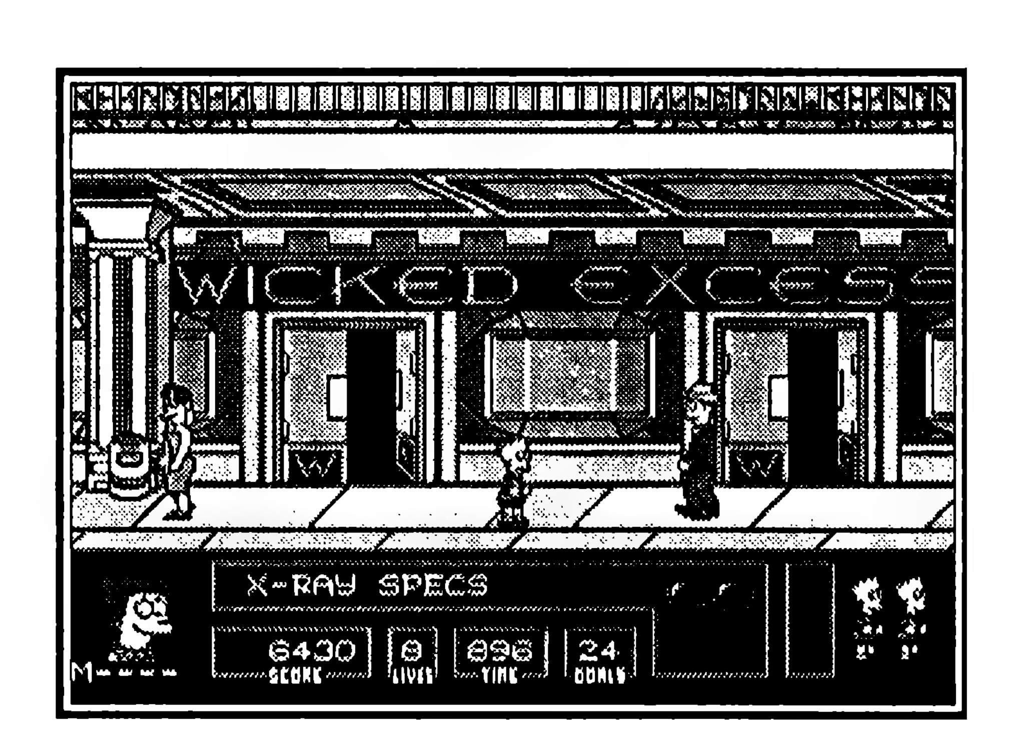


Двигайтесь вправо, захватите голову Иебедийи и оружие на картинной рамке слева. Чтобы взять еще признаки выхода, подпрыгните на картине и стреляйте влево и вправо. Затем двигайтесь дальше, собирая призы и оружия, пока не достигнете входа в следующий подуровень — зал динозавров.





В новом зале избегайте метеоритов, падающих с неба. Подойдя к реке, дождитесь, пока появится камень, катящийся вдоль течения воды, и по нему переберитесь на противоположный берег реки. После двигайтесь прямо, избегая ям со смолой, угрожающих вам неминуемой смертью, двигайтесь по остовам динозавров. В конце череды смоляных ям находится третий дополнительный босс — динозавр. Доисторическое животное будет плеваться в вас шаровыми молниями, а вам, как и прежде, нужно будет поразить его прыжками по голове. Но, учитывая, что голова у него находится на несколько более высоком уровне, чем у предыдущих боссов, до нее еще надо будет добраться. Поэтому используйте укрепленные в разных местах платформы, чтобы разместиться на одном с головой динозавра уровне, а оттуда, при удобном случае, прыгайте на нее. После поражения динозавра с помощью его спины доберитесь до еще одного обозначения выхода и идите вправо. Далее, прогулявшись вдоль витрины, которая, на этот раз, ничего в сей не содержит, обойдите лазеры по старому принципу, и попадете к боссу уровня.



Доктор Марвин Монро будет пытаться достать вас с помощью электрических импульсов, посылаемых им по полу этажа, че-



рез которые необходимо перепрыгивать, чтобы добраться до головы босса и прыгнуть на нее три раза. В этом поединке вам пригодится помощь папаши, так как он, при. естественно, наличии всех собранных вами букв его имени, значительно уменьшает интенсивность электрических импульсов, посылаемых Марвином.

Уровень 5: Атомная электростанция Спрингфилда

Цель: собрать шестнадцать предметов власти
Помощник: на сей раз все достопочтенное семейство Симпсонов
Босс: нет

В этом заключительном уровне все семейство Симпсонов будет помогать вам: папаша будет устранять врагов, мамочка поможет собрать и применить нужные предметы, Лайза сообщит нужные для прохода на этаж комбинации, не останется без дела и Мэгги.

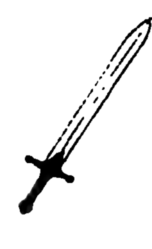
Всюду вы должны будете собирать предметы силы (власти) в виде прутов, которые потом нужно будет сносить в одно место. Но учтите, что за один раз можно нести с собой всего четыре прута, поэтому на уровне вам придется изрядно пошевелить конечностями и побегать. Уровень делится на шесть этажей, к каждому из которых вам необходимо подобрать нужную комбинацию. Вот они:

<table>
<tr><th>Обозначения</th><th>Комбинация</th></tr>
<tr><td>D</td><td>Пончики 1 этаж, комбинация 14</td></tr>
<tr><td>E</td><td>Подъемник 2 этаж, комбинация 32</td></tr>
<tr><td>K</td><td>Голова Кристи 3 этаж, комбинация 11</td></tr>
<tr><td>L</td><td>Лайза 4 этаж, комбинация 41</td></tr>
<tr><td>M</td><td>Марж 5 этаж, комбинация 21</td></tr>
<tr><td>S</td><td>Лестница вниз</td></tr>
<tr><td>*</td><td>Прут</td></tr>
<tr><td>|</td><td>Дверь</td></tr>
</table>

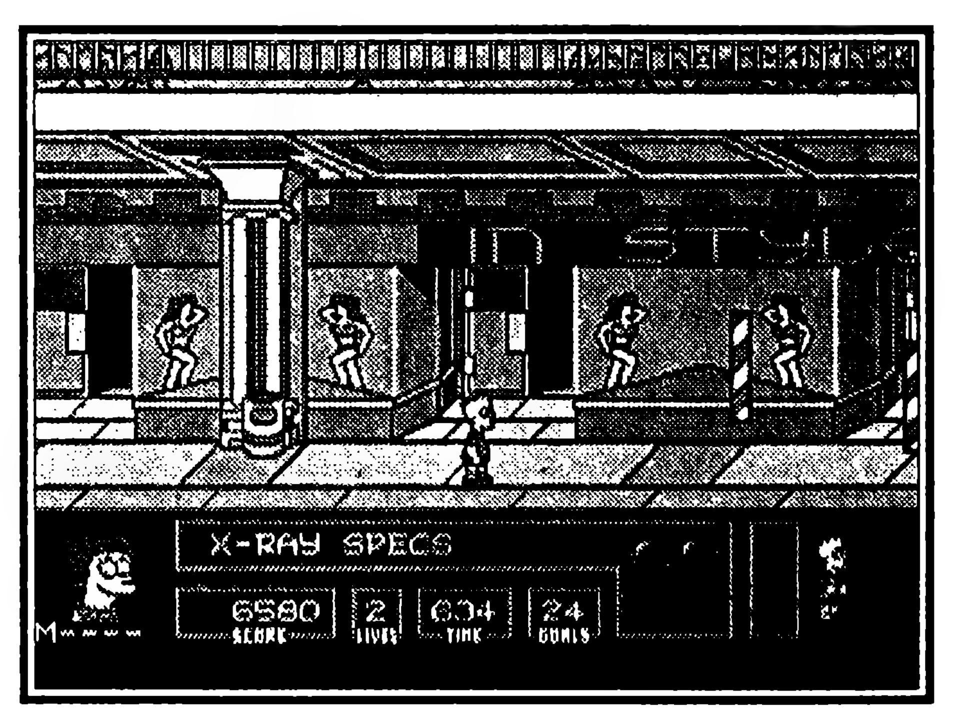
А теперь — карта электростанции.

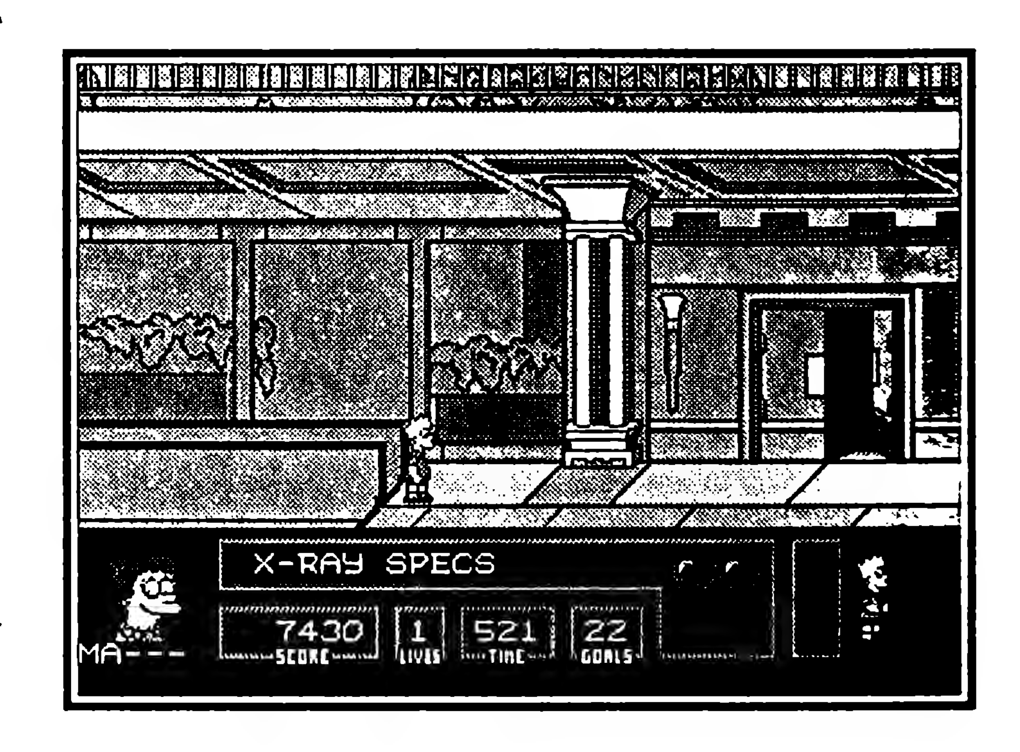
<table>
<tr><th>Этаж</th><th>Предметы</th></tr>
<tr><td>№5</td><td>|-D-S-*-|-*-E-|-*-KE-L-*-|-S-|</td></tr>
<tr><td>№4</td><td>|-D-S-|-*-L-E-*-|-KE-*-|-*-S-|</td></tr>
<tr><td>№3</td><td>|-D-S-E-M-|-*-L-E-*-|-*-S-|</td></tr>
<tr><td>№2</td><td>|-K-S-*-|-E-E-M-S-|</td></tr>
<tr><td>№1</td><td>|-*-S-D-L-*-|-E-*-S-|</td></tr>
<tr><td>№0</td><td>|-E-|</td></tr>
</table>

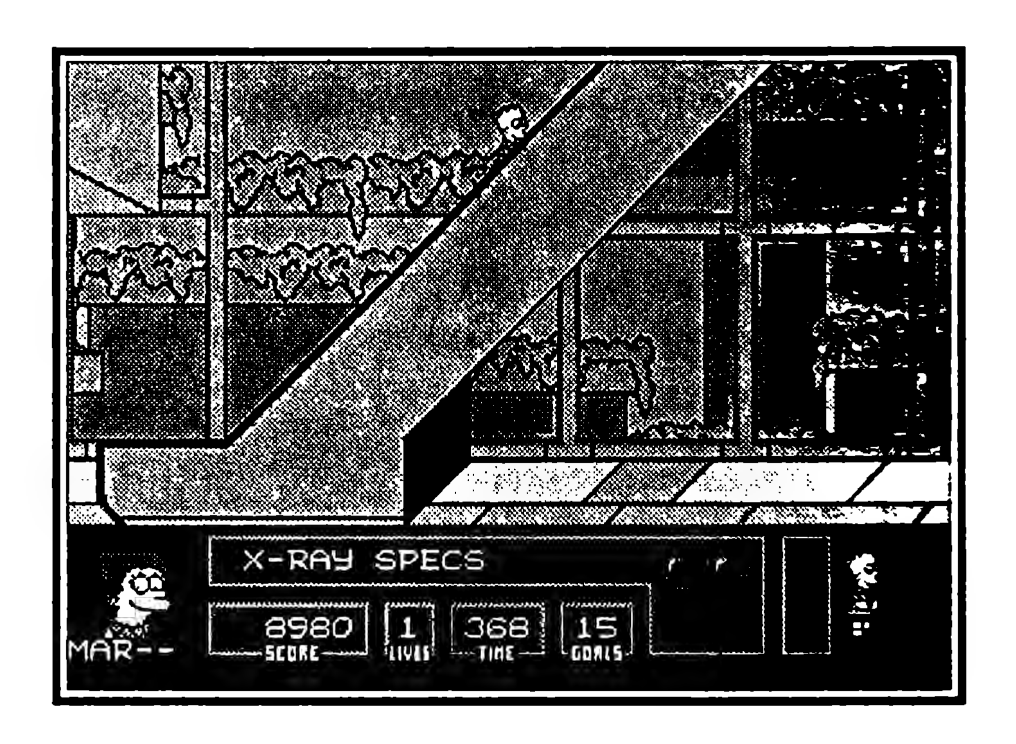
Для начала советую вам запомнить местоположение Мэгги в тот момент, когда вы ее найдете. Затем двигаемся направо от первого подъемника, где Лайза даст вам комбинацию от первого этажа (14). Возьмите рядом лежащий прут и откройте при помощи найденной комбинации запертую дверь. Здесь захватите коробку с пончиками и продолжайте двигаться вперед, пока не подберете еще один прут возле новой двери, а после поднимитесь на второй этаж на второй этаж. Возьмите голову Кристи и, двигаясь впе-



во, еще один прут. После поднимитесь на четвертый этаж, чтобы взять коробку пончиков и оттуда на этаж выше, где можно взять еще один прут. Проделав это, спускайтесь на третий этаж, захватите коробку пончиков и двигайтесь вправо. Комбинация от найденной двери вам уже известна: "11". Когда вы достигнете подъемника, Марж заберет ваш пруты, которых уже собралось четыре. Теперь следуйте на второй этаж с помощью подъемника, и Лайза даст вам очередную комбинацию для очередной двери — "32". Продолжайте оттуда пробираться влево, чтобы достичь другого подъемника. Этот эскалатор ходит исключительно между вторым и четвертым этажом, так что с его помощью на остальные этажи попасть не удастся. Езжайте на четвертый этаж и справа возьмите прут. Теперь Лайза откроет вам дверь на очередном этаже (комбинация 41). После двигайтесь на второй этаж в обратном направлении, и оттуда — направо до другого подъемника и снова на четвертый этаж. Здесь двигайтесь направо, чтобы взять голову Кристи и очередной прут. На лифте езжайте на пятый этаж и идите влево, открыв последнюю запертую дверь предложенной Лайзой комбинацией "21". Взяв прут с другой стороны от двери, вернитесь на подъемник и езжайте до нулевого этажа. Теперь вы на полпути к завершению уровня.



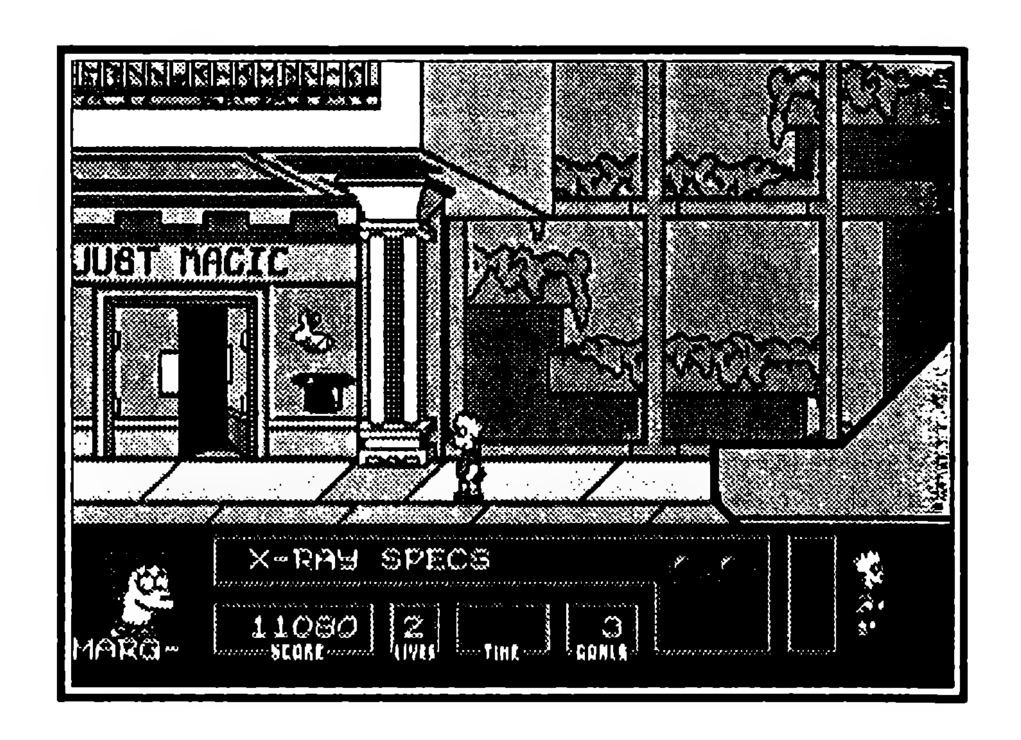




Идите на второй этаж, отоприте его уже известной вам комбинацией цифр и двигайтесь наверх к третьему этажу, откуда, захватив очередной прут, к четвертому. Отперев дверь на четвертом этаже, подберите прут за ней и идите наверх, к пятому этажу. Слева захватите коробку пончиков и спускайтесь на первый этаж. Справа от лестницы захватите прут и возвратитесь на второй этаж. Двигаясь влево, вы достигнете подъемника, на котором опуститесь до нулевого этажа, а оттуда — снова на второй этаж. Пройдите направо и снизьтесь до первого этажа, где найдете подъемник, который ходит между первым, третьим и пятым этажами. Доедьте до третьего этажа и подберите прут справа, идите налево и с помощью Лайзы отоприте очередную дверь, за которой будет еще один прут. После вернитесь на подъемник, который только что привез вас сюда, и поезжайте на

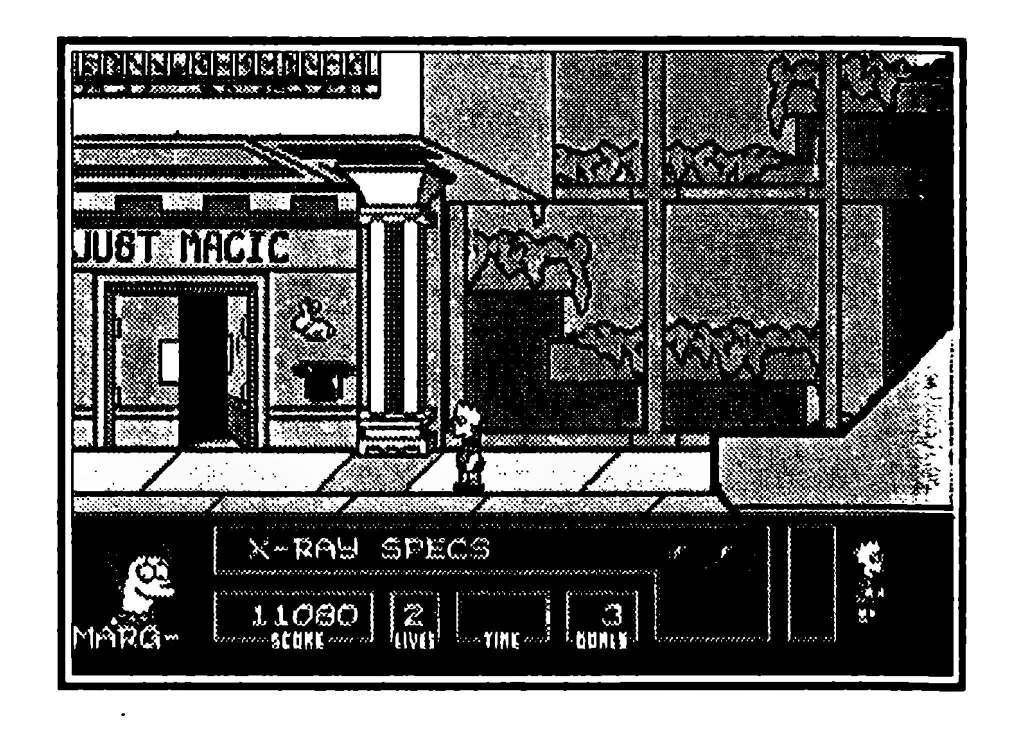


пятый этаж. Возьмите здесь голову Кристи и двигайтесь влево до двери, где найдете еще один прут. Двигайтесь дальше влево, возьмите еще один и возвращайтесь на подъемник, чтобы ехать на первый этаж. Здесь двигайтесь направо и по лестнице поднимитесь на второй этаж, где дальше следуйте налево до подъемника, который отвезет вас на нулевой этаж. Теперь вы имеете пятнадцать из нужных шестнадцати прутов, которые вам необходимо было найти. Вы спросите: "Где же шестнадцатый прут, ведь Барт обошел уже всю электростанцию?" Помните, я говорил вам, чтобы вы запомнили местонахождение Мэгги? Каждый раз она появляется в разных местах, но вернитесь туда, где вы видели ее в этой игре, и получите последний прут — это ее соска. Бросьте последний прут в реактор, и игра закончена.



Полезные советы для прохождения

- с осторожностью скачите по вещам, так как никогда не знаете, что из них может появиться. Это может быть и монета, и голова Кристи, а может быть, и, как это было в Спрингфилде, оса.
- в Спрингфилде внимательно исследуйте возможные выступы, на которые, как предполагается, нельзя становиться. Это, к примеру, табличка на двери и т. д.
- в Спрингфилде кинозрители выйдут из кинотеатра в два и четыре часа пополудни, что равняется четыремстам и двумстам единицам вашего времени, соответственно.
- опять же в Спрингфилде имеется большое количество фиолетовых объектов, которые можно разукрасить при помощи баллончика. Подойдите к этому творчески.
- чтобы легко пересечь яму с жидким цементом, на самой верхней платформе подпрыгните три раза, и она перевезет вас на противоположный берег.
- в первом и третьем уровне есть по два места телепортации. В первом это двери в первом и последнем доме уровня, в третьем — билетный киоск и первая палатка. Войти в телепортационные комнаты можно при помощи ключа, раздобытого еще в первом уровне.



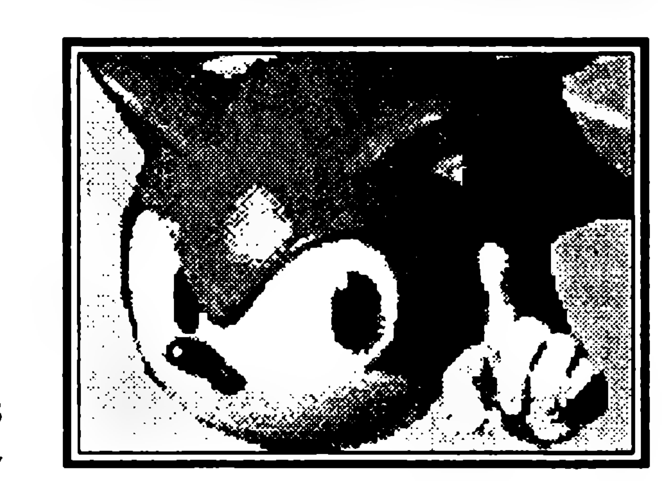
СОНИК 2

Sega ● Количество игроков 1 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★★★☆☆

Бессмертная классика – игра, ради которой стоит прибрести Sega. Невзирая на свой весьма преклонный (по игровым меркам) возраст, игра и по сей день не утратила поизиции суперхита. И, смеем вас заверить, – не утратит еще долго.
От этой игры попросту невозможно оторваться.

Полное прохождение

СОНИК



Зона грибного холма

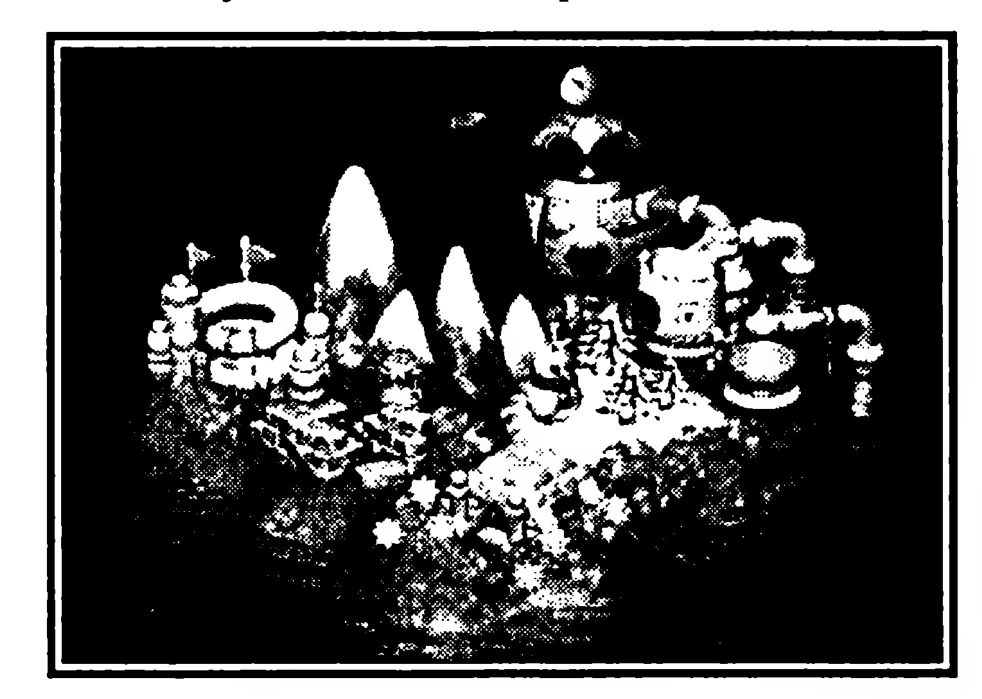
Глубоко в сердце плавающего острова вы мчитесь через холмистую местность. Многие из растений приносят пользу (например, грибы позволяют добраться до верхних уровней), но большинство могут навредить. Есть много тропинок, ведущих через холмы к финишу, так что не обегайте половину уровня в поисках правильного маршрута. Через некоторое количество стен Соник может пройти, во всяком случае, стоит попробовать. Когда вы будете спускаться в ямы, будьте осторожны. На дне некоторых из них торчат шипы.

Зона летающей батареи

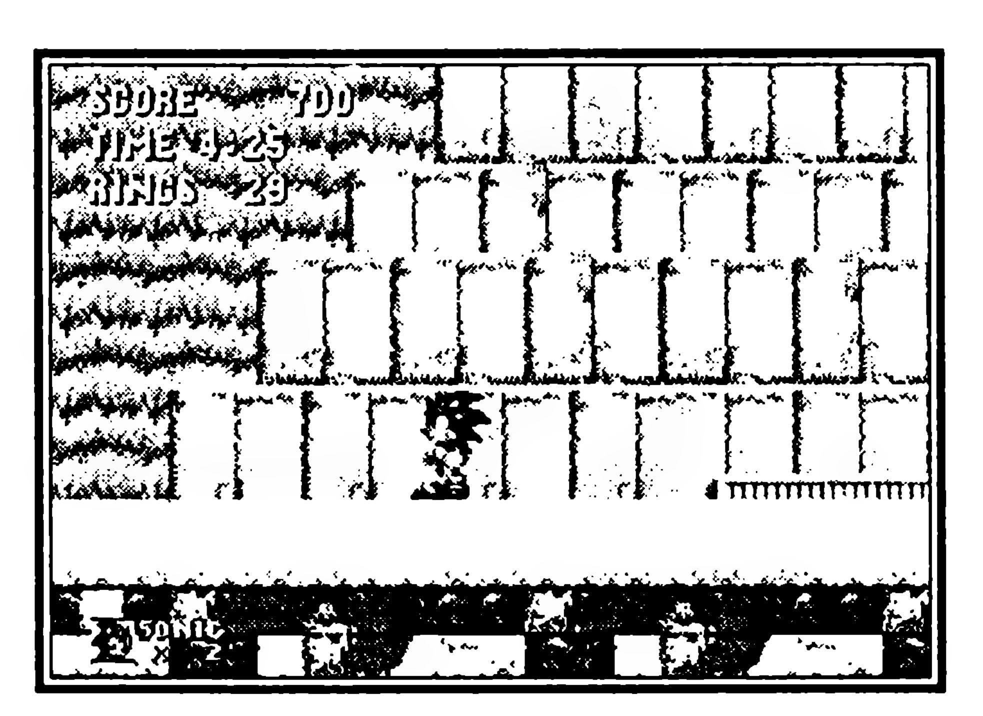
Это несложный участок. Главное, будьте внимательны вне крепости. Там можно неправильно оценить прыжок и упасть. На протяжении всего пути вам придется запрыгивать на огнеметы, ждать подъема и, используя магниты, наносить удар по потóлку. Около магнитов находятся секреты уровня. Берегитесь шипов.

Зона песочного города

Это довольно длинный уровень, впрочем, как большинство в игре. В первой части вы бежите по раскаленным пескам, во второй исследуете тайны пирамиды. Оказавшись в гробнице, нажмите выключатель, чтобы светом отразить призраков. Потом воспользуйтесь выключателем на полу, тогда откроется дверь впереди. Бегите к ней как можно быстрее. Если вы не успеете, придется снова возвращаться к переключателю. Выдерните разъем в потолке и бегите в следующий участок. Будьте предельно осторожны, если не хотите, чтобы Соника расплющили. Впереди ждут существа со скорпионьими хвостами. Имейте в виду, что их жала бьют на расстоянии.



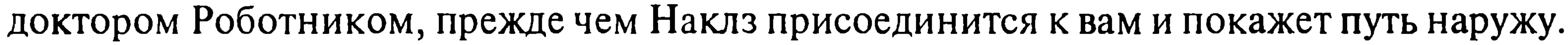
Зона рифа лавы



Еще один длинный участок. Будьте осторожны: в некоторых местах пол не выдерживает вашего веса. Многие тупики можно пройти, если нанести по ним вращающийся удар. И постарайтесь заметить два огнемета во втором участке, прежде чем они откроют огонь.

Зона скрытого дворца

Еще один бесполезный уровень. Все, что вам нужно сделать на нем, это собрать несколько монет, найти Наклза и столкнуться с доктором Роботником, прежде чем Наклз присоединится к вам и покажет путь наружу.



Зона небесного святилища

Этот уровень хорошо продуман, но стоит вам совершить неосторожный прыжок – и половину святилища приходится проходить снова. Из поединка с механическим Соником настоящий Соник не узнает ничего нового.

Зона смертельного яйца

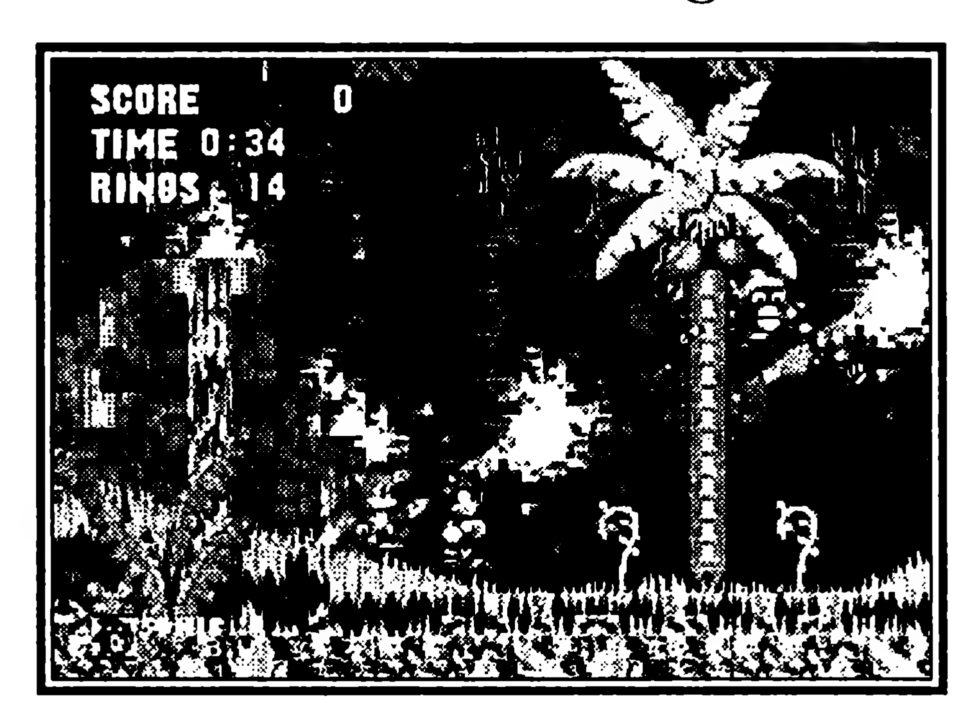
Каждый раз, когда вы будете прыгать к боссу, используйте электрический щит. Потом уклоняйтесь от железных шаров, летящих в вас. Ждите, пока враг не окажется в противоположной части экрана. Наносите удар сверху и отбегайте подальше. Продолжайте, пока не доберетесь до выключателя гравитации. Сначала вам покажется, что ходить по потолку забавно, но очень скоро вы начнете уставать от этого. Второй босс еще менее приятен. Перед ним вращается щит, преодолеть который нет никакой возможности. Бегите к противоположной стороне и переключайте гравитацию. Только потом вы сможете добраться до второго босса. Если все получится, вам предстоит схватка с Роботником.

Доктор появится в огромной робо-машине. Когда враг начнет атаку, бейте его по рукам. Потеряв один палец, Роботник отступит, но ненадолго. Скоро босс вернется и начнет преследовать вас. Остерегайтесь пламени, вырывающегося из его носа. Когда оно прекращается, наносите удар по носу. Вы увидите, как в груди противника образуется единственное уязвимое место. Бейте туда. Время от времени доктор будет пускать смертоносный лазерный луч. Перед каждым выстрелом наносите удары и старайтесь уклониться от испепеляющего разряда. Если вам это удастся, игра выиграна.

Зона грибного холма

Глубоко в сердце плавающего острова вы мчитесь через холмистую местность. Многие из растений приносят пользу (например, грибы позволяют добраться до верхних уровней), но большинство могут навредить. Есть много тропинок, ведущих через холмы к финишу, так что не обегайте половину уровня в поисках правильного маршрута. Через некоторое количество стен Наклз может пройти, во всяком случае, стоит

попробовать. Когда вы будете спускаться в ямы, будьте осторожны. На дне некоторых из них торчат шипы.



Зона летающей батареи

Это несложный участок. Главное, будьте внимательны вне крепости. Там можно неправильно оценить прыжок и упасть. На протяжении всего пути вам придется запрыгивать на огнеметы, ждать подъема и, используя магниты, наносить удар по потолку. Около магнитов находятся секреты уровня. Берегитесь шипов. Залезайте на все стены, чтобы найти тайники.

Зона песочного города

Это довольно длинный уровень, впрочем, как большинство в игре. В первой части вы бежите по раскаленным пескам, во второй исследуете тайны пирамиды. Оказавшись в гробнице, нажмите выключатель, чтобы светом отразить призраков. Потом воспользуйтесь выключателем на полу, тогда откроется дверь впереди. Бегите к ней как можно быстрее. Если вы не успеете, придется снова возвращаться к переключателю. Не трогайте разъем в потолке, вместо этого залезьте на стену и воспользуйтесь умением Наклза летать, чтобы попасть в следующий участок. Впереди ждут существа со скорпионьими хвостами. Имейте в виду, что их жала бьют на расстоянии.

Зона рифа лавы

Еще один длинный участок. Будьте осторожны: в некоторых местах пол не выдерживает вашего веса. Многие тупики можно пройти, если нанести по ним вращающийся удар. И постарайтесь заметить два огнемета во втором участке, прежде чем они откроют огонь.

Теперь наступает главное испытание для Наклза.



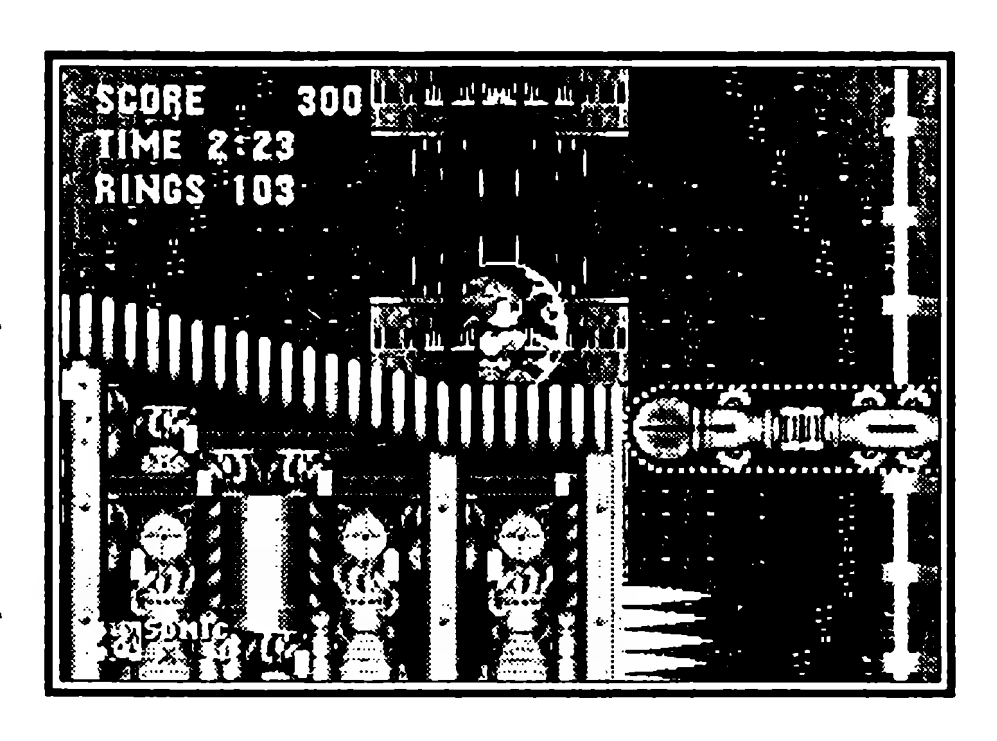
НАКЛЗ

Зона скрытого дворца

Все, что нужно сделать на этом уровне – это запрыгнуть на изумруд перемещения. Взрыв, и вы в небесном святилище.

Зона небесного святилища

Здесь произойдет финальное столкновение между Наклзом и механическим Соником. Если Наклз победит, игра будет закончена, но будьте внимательны, вам предстоит еще несколько испытаний. Сначала вы обнаружите доктора Роботника, который сам ищет вас. Не сопротивляйтесь. Все равно злодей схватит вас рано или поздно, так зачем терять время. Когда Роботник увидит механического Соника, обезумевший робот атакует доктора. Враг отпустит вас, прежде чем электрический ежик



успеет нанести ему удар. Не задерживайтесь, если не хотите, чтобы с вами случилось то же, что и с Роботником. Скользите подальше. Чуть позже вы убедитесь, что поразить механического Соника не так уж сложно, если не применять атаку скольжением. Когда робот упадет, вам покажется, что он окончательно побежден. Но стоит вам приблизится, как противник вскочит и побежит. У него ваш изумруд! Теперь это золотой механический ежик! Не пытайтесь преследовать его. Когда враг вернется, сила покинет его. Поразите его в затылок (шипы не принесут вам вреда), однажды вы уже победили этого робота. Получив несколько ударов, механический Соник замрет в воздухе, пуская в вас кольца. Нанесите удар, когда он на мгновение потеряет силу. Ждите взрыва, вы выиграли игру.

Первая зона изумрудных холмов

Бегите вперед и возьмите первые шесть колец. Убейте метателей кокосов на пальме, подпрыгивая и поражая их в голову. Запрыгните на верхний уровень, возьмите щит и вернитесь обратно. Бегите на мост, остерегаясь пираний, и заберитесь на стену. Если вы разовьете максимальную скорость, то сможете перепрыгнуть на следующий этап уровня. Свернитесь клубком и катитесь через петли и спираль. Убейте пираний и спрыгните в водопад. Снова свернитесь клубком и катитесь на холм. Минуйте петли. На полной скорости, без остановок вы сможете попасть в секретный участок стены. Возьмите супер-жизнь, продолжайте движение вперед и спрыгните вниз. Бегите вперед, пока уровень не закончится.

Вторая зона изумрудных холмов

Бегите вперед и возьмите первые два комплекта колец. Запрыгните на верхний уровень и подберите ботинки. Обувшись, бегите вперед так быстро, как только можете. Скоро вы упретесь в секретную стену и получите еще одну жизнь. Бегите через следующую стену и запрыгните на движущуюся платформу. Сойдите с нее на нижнем уровне и бегите вперед, пока не упретесь в доктора Роботника.

Прыгните на шип на машине доктора, а потом прямо ему на голову. Нанеся, таким образом, семь ударов, будьте осторожны, в вас полетят шипы. После удачного восьмого прыжка доктор Роботник убежит. Идите вперед и освободите пойманных животных.

Первая зона химического завода

Возьмите несколько колец и двигайтесь вперед, минуя врагов. Когда вам достанется коробка с десятью кольцами, продолжайте движение через петлю. Не останавливайтесь, пока не увидите синие пузыри. Минуйте их осторожно. Потом соберите кольца, прыгая на врагов. Дальше бегите через четыре трамплина и четыре петли. Разбейте блок и войдите в трубу. Остерегайтесь врага на стене. Соберите все кольца, которые увидите и, пробежав через синие пузыри, завершите уровень.

Вторая зона химического завода

Бегите вперед, прихватывая кольца и избегая врагов. На полном ходу спуститесь с крутого холма и доберитесь до платформы. Закатитесь на нее, разбейте блоки и войдите в трубу. Спуститесь с холма, через две петли, на платформу. Разбейте следующие блоки и войдите в трубу, остерегаясь врага на стене. Возьмите коробку с десятью кольцами, потом используйте генератор скорости, чтобы пройти еще две петли. Вы окажетесь на одной из самых высоких платформ. Минуйте четыре блока, спрыгните и развейте максимальную скорость, чтобы пробежать через три петли и добраться до основной дорожки. Запрыгните на самую высокую стопку блоков. По платформе переберитесь через воду. Еще несколько платформ – и вы на основной дорожке. Дальше двигайтесь медленнее. Осторожно минуйте две петли. Используйте еще две платформы, чтобы перебраться через воду.

Двигайтесь дальше, избегая вращающихся платформ, пока не увидите доктора Роботника.

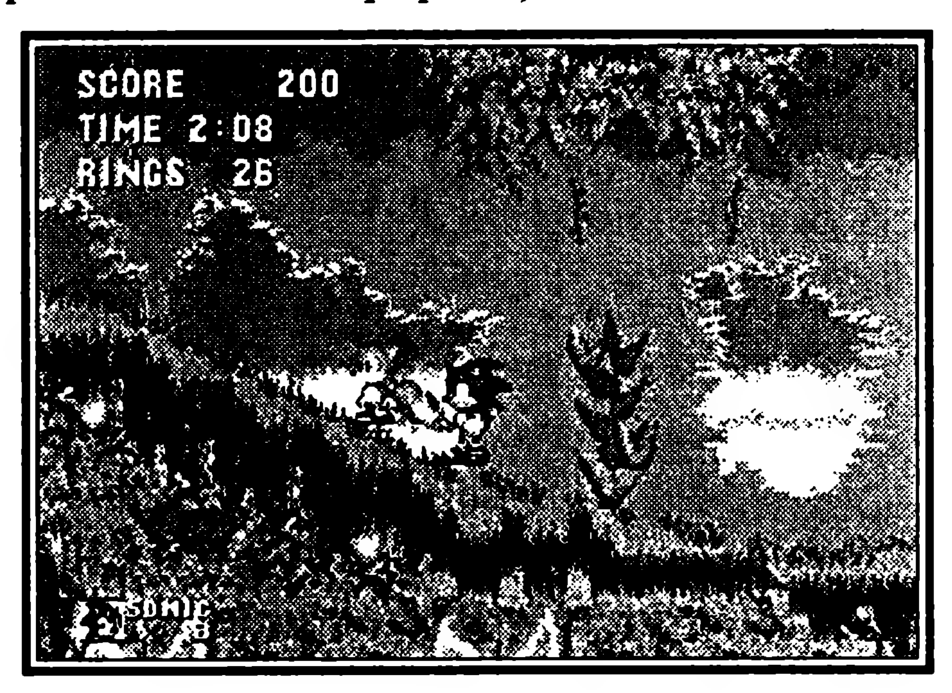
Доктор готовится встретить вас, наполняя бутылку синей жидкостью. Немедленно прыгайте на него. После восьмого попадания Роботник взорвется и улетит. Осторожно освободите захваченных животных, и уровень будет пройден.

Первая зона подводных руин

Двигайтесь вперед, возьмите первые три кольца и будьте осторожны. Череп на шесте мечет в вас стрелы. Запрыгните на большую статую и пройдите водопад. Потом вскочите на стрелу и убейте робота. Путь вперед открыт. Через петлю на вершину холма и на следующую стрелу. С очередной статуи убейте робота в нижнем проходе. Бегите через водопад. Обратите внимание на двух появившихся роботов. Миновав петлю и прямой участок пути, вы получите щит. Разбежавшись, убейте двух роботов на верхней платформе. Через петлю и стрелу вы выйдете на финишную прямую. Уровень пройден!

Вторая зона подводных руин

Берегитесь стрел и соберите первые шесть колец. По платформе переберитесь на противоположную сторону и убейте робота. Поднимитесь на верхнюю платформу, стараясь не попадать под падающие блоки. Спрыгните с платформы, как можно дальше и пройдите через водопад. Бегите дальше, пока не увидите спрятавшегося робота, который высунется из-за стены, когда вы будете катиться через петлю. Перепрыгните на другую сторону, а потом скачите по статуям. С затопленной платформы поднимитесь к желтой, по которой вы доберетесь до самой верхней. Перепрыгните на статуи и на движущейся платформе пересеките промежуток. Падающие блоки опять будут угрожать вашему здоровью. Спрыгните со следующей статуи и бегите к доктору Роботнику.





Вы увидите две большие статуи, поднимающиеся из земли, и доктора Роботника, парящего над ними с гигантским молотком. Когда враг ударит по статуям, в вас полетят стрелы. Уклоняясь от стрел, запрыгните на статую и оттуда поразите Роботника. После восьми попаданий злонравный доктор улетит, а вы сможете освободить животных. Уровень пройден.

Первая зона ночного казино

Возьмите первые шесть колец и пролетите немного, оттолкнувшись от оранжевой пружины. Когда вы приземлитесь, перед вами окажутся три шара со звездами. Когда двинется первый синий блок, доберитесь до следующей платформы. По двум движущимся блокам пересеките промежуток и, оказавшись на третьем, возьмите ботинки. Потом спуститесь на лифте. Пробегите через петлю. Используйте следующие два синих блока, чтобы добраться до платформы. Спрыгните со следующего блока. Покажется, что вы в яме и выхода нет, но если вы покатитесь, удерживая Lt Dn, перед вами откроется секретный участок, в котором спрятана экстра-жизнь. Оранжевая пружина забросит вас на зеленую, а зеленая – на верхнюю платформу. Поднимитесь на лифте и двигайтесь дальше. Запрыгните на гамбургер, чтобы пересечь промежуток. Потом совершите бросок вверх и направо, чтобы приземлиться на следующую платформу. Возьмите коробку звезд. Бегите вперед и вниз. Здесь уже невозможно разбиться, скоро конец уровня.

Вторая зона ночного казино

Бегите вперед и немедленно используйте красное приспособление, чтобы оказаться на спрятанной верхней платформе. Возьмите монеты и спрыгните вниз. Заберите ботинки и быстро бегите вперед. Вы увидите огромную машину, если вы войдете в нее, начнется игра в пинбол. Если продолжите движение, скоро вам достанутся еще одни ботинки. Со специального устройства прыгните вверх и направо. Двигайтесь через гамбургеры к следующему устройству. Когда вы приземлитесь, сломайте несколько гамбургеров и дважды свернитесь клубком, чтобы подняться на лифте. Еще прыжок – и перед вами доктор Роботник.

На этот раз босс выглядит угрожающе, но все не так плохо, как кажется. Обращайте внимание на кирпичи, которые бросает доктор. Пользуйтесь пружиной, чтобы запрыгивать на голову Роботника или на основание его машины. После восьми попаданий прокатитесь направо. Там вас ждут пойманные звери.

Первая зона вершины холма

Подпрыгните, захватите первые три монеты и спуститесь в корзине. Будьте осторожны: она упадет, когда достигнет платформы. Идите вперед, если хотите, разделайтесь с улиткой и перепрыгните яму с лавой. Осторожно доберитесь до вершины и идите вперед. Переждите очередную опасность в промежутке между двумя уровнями. Воспользуйтесь желтым устройством на стене. Возьмите коробку с монетами и спуститесь

в корзине. Идите вперед, через огонь. Свернитесь клубком и катитесь сквозь петли, не останавливаясь на платформах. Идите налево, чтобы избежать лавы. Спуститесь в двух корзинах, стараясь не наткнуться на шипы. Совершите прыжок направо, потом вверх и идите вперед, к концу уровня.

Вторая зона вершины холма

Возьмите несколько первых монет и идите вперед, через яму с лавой. Оставайтесь на нижнем уровне. Убейте динозавра, стоящего в лаве, и используйте его как платформу. Катитесь клубком через петли, игнорируя платформы. Берегитесь огненного пятна и улитки, сидящей на потолке. Возьмите щит и спуститесь в корзине. Возьмите маркер и оставайтесь на верхнем уровне. Несмотря на огонь, прыгайте с платформы на платформу. При помощи устройства подпрыгните вверх, потом на трех корзинах спуститесь вниз. Продолжайте идти направо, стараясь не достаться улиткам. Прыгните вверх и дважды направо, доберитесь до маркера и бегите вперед, к боссу.

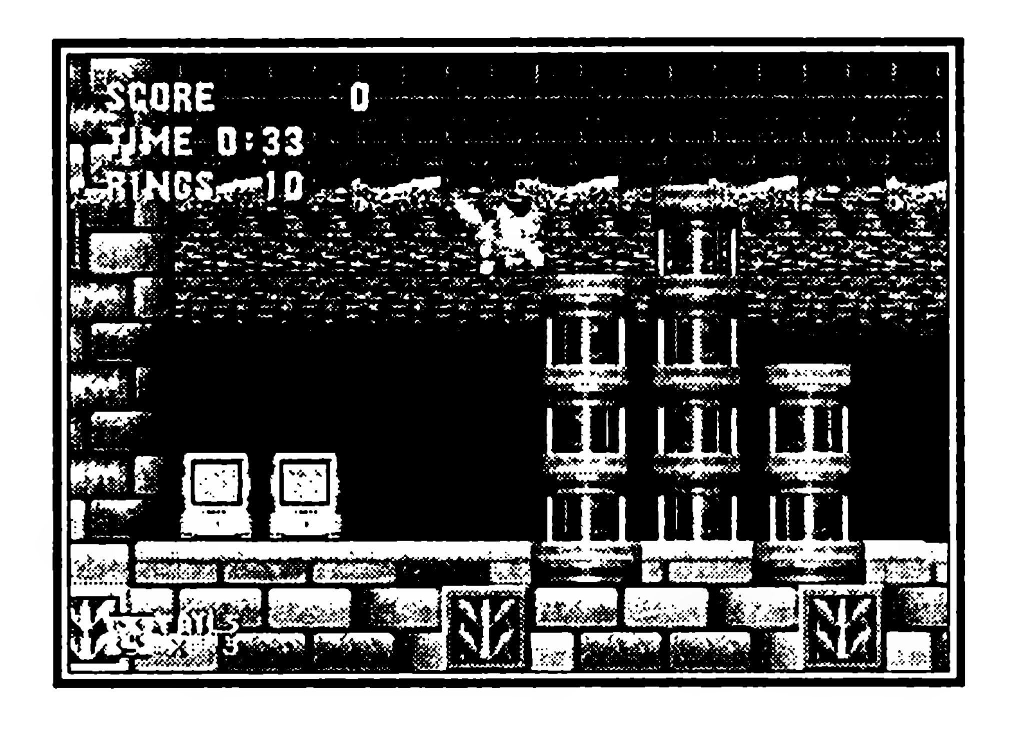
Это один из самых простых боссов в игре. Если вы полны решимости, немедленно атакуйте его. Сразу после того, как в вас полетит огонь, прыгайте на доктора и не позволяйте ему ничего сделать, пока не раздастся взрыв. Если у вас осталась одна или несколько монет, проблем не должно возникнуть. Выпускайте зверей, и уровень будет завершен.

Первая зона волшебной пещеры

Идите к первым шести монетам, потом быстро бегите по мостам, пока они не разрушились. Уклонитесь от кулака, который пытается раздавить вас, и совершите два прыжка направо и вверх, а потом налево над рушащимися мостами. Доберитесь до маркера, возьмите коробку с монетами, совершите прыжок вверх, потом дважды – вниз. Снова к маркеру, и возьмите виноград. Ворота откроются. Захватите монеты, воспользовавшись устройством, доберитесь до платформ. Трижды уклонитесь от шипованных кирпичей. Потом избегите встречи с лазерным жуком. Прыгните вверх, потом налево. Еще пять раз кирпичи будут падать на вас. Возьмите виноград и прыгайте с платформы на платформу до конца уровня.

Вторая зона волшебной пещеры

Идите вперед, возьмите виноград и по двум платформам переберитесь через проем. Дальше вас ждут две раскачивающиеся платформы, за ними – устройство, с которого вы сможете допрыгнуть до винограда. Клубком подпрыгните вверх и используйте пять устройств для прыжков. Возьмите две грозди винограда, ботинки, и бегите вперед до желтого устройства. Скоро вы окажетесь в нижнем проеме, и все, что вам останется – это избегать встреч с лазерными жуками.

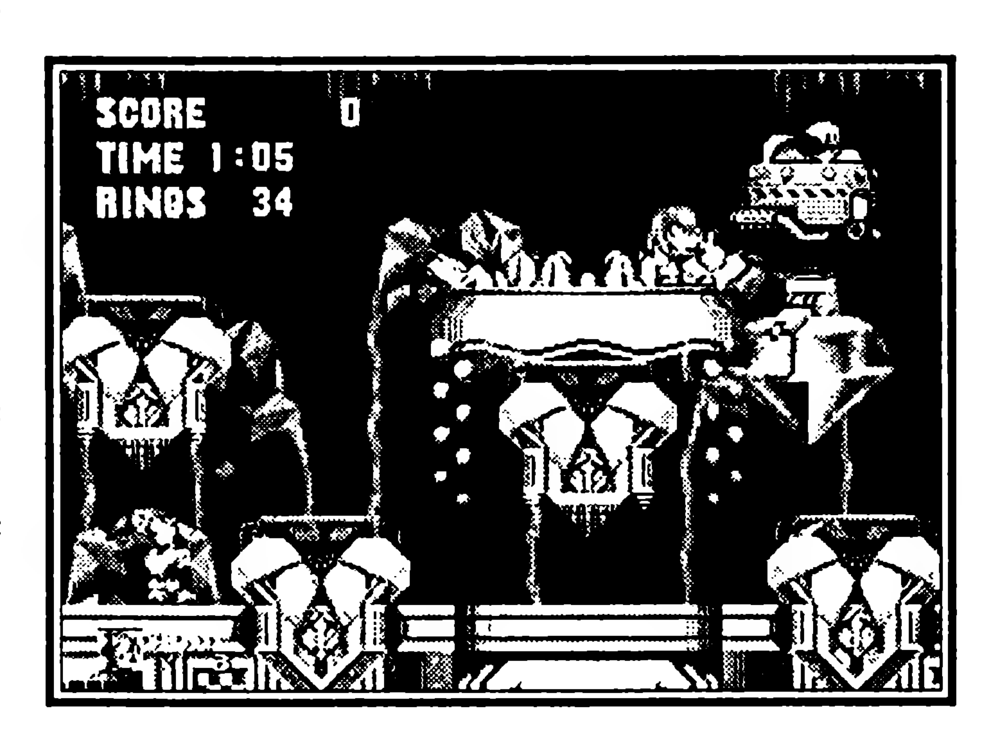


Доктор Роботник спустится сверху. Постарайтесь ударить его два или три раза, когда

он снизится, уклоняясь от шипов. Потом ждите следующей возможности. Повторяйте эти действия, пока корабль Роботника не взорвется. Потом, как всегда, спасите несчастных животных.

Первая зона нефтяного океана

Идите вперед, осторожно перебегая падающие мосты. Возьмите первые семь колец и убейте осьминога. Пройдите зеленый пылающий объект и преодолейте еще три рушащихся моста. За ними вас ждут еще два осьминога, вы знаете, что с ними делать. Потом используйте зеленый пылающий объект, чтобы попасть вверх и вниз. Вентилятор поможет вам перебраться через проем, а потом следующая зеленая пылающая вещь поднимет на платформу. Дальше спускайтесь по дорожке, остерегаясь морских коней. Идите налево, переберитесь через проем уже знакомым способом, потом поднимитесь на очередную платформу и сойдите с нее направо. Вы придете к поднимающейся платформе. Воспользовавшись ею, соскользните с нефтяного холма, возьмите маркер и, при помощи зеленого пылающего объекта, поднимитесь на платформу. Идите направо, закатитесь еще на одну платформу, а потом поднимитесь на последнюю. Если вы и здесь убережетесь от морских коней, спуститесь вниз и войдите в транспортер. Двигайтесь направо и, миновав два нефтяных холма, сойдите с платформы. Справа вы найдете еще один транспортер. Следуйте направо, сойдите с платформы и в левом проходе найдете еще один транспортер. Снова направо, через платформу и зеленый объект на самый верх. Идите вперед, скоро первая часть уровня будет завершена.



Вторая зона нефтяного океана

Идите вперед, собирая все кольца, которые попадутся на вашем пути и уклоняясь от встреч с врагами или убивая их. Когда дорога закончится, запрыгните на движущуюся платформу, которая отвезет вас наверх. Зеленый объект добросит вас до транспортера. По пути налево опасайтесь акул. Потом закатитесь на устройство, которое подбросит вас вверх. Идите направо, минуя врагов, до следующей платформы. Потом снова вперед и вниз, врагов здесь можно не убивать, впереди вас ждет еще один транспортер. После двух платформ возьмите маркер, и новый транспортер доставит вас на нефтяной холм. Запрыгните на вершину, скатитесь вниз, и окажетесь на высокой платформе. Двигайтесь наверх, собирая кольца и звезды. Специальное устройство поможет добраться до следующей платформы. Войдите в транспортер, минуйте еще два холма и возьмите маркер. Впереди вас ждет босс.

Этот босс похож на того, которого вы уже победили на уровне вершины холма, но, пожалуй, он несколько легче. Как только доктор Роботник извлечет нефть, прыгайте на него. После восьми попаданий машина врага разрушится, а сам доктор будет вынужден спастись бегством. Не бойтесь приземляться на нефть, если вы не погружае-



тесь, ничего страшного не произойдет. Когда бой будет закончен, освободите животных.

Первая городская зона

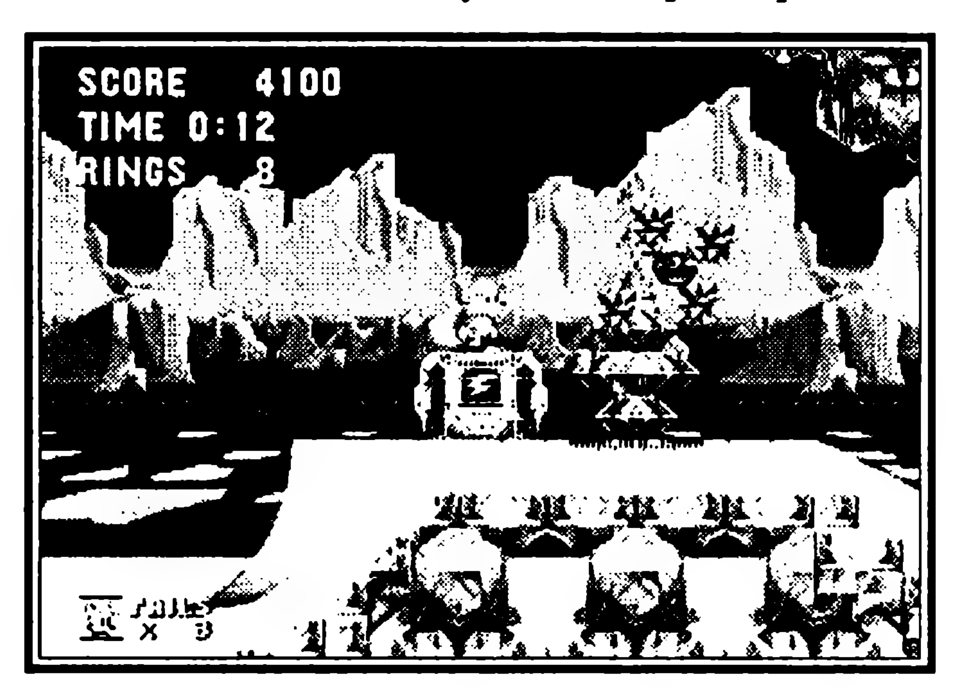
Идите вперед, соберите монеты и, миновав два парохода, возьмите синий щит. Обратите внимание на морскую звезду, которая будет целиться в вас. Поднимитесь на пароход. Убейте омара и постарайтесь не связываться с морской звездой. Сойдите с парохода. Стенной метатель поднимет вас. Уклонитесь от богомола и используйте коробку со стрелами, чтобы двигаться дальше. Будьте осторожны: стрелы движутся по часовой стрелке. Убейте омара и соберите монеты. Войдите в корзину и поднимитесь при помощи стенного метателя. Пробежав направо, вы поднимитесь, налево опуститесь. Бегите направо и остерегайтесь морской звезды. Нажмите кнопку, чтобы активизировать мосты. Идите вниз и налево, в транспортер. Используйте первую из двух коробок со стрелами, чтобы переправиться через проем. Прыгните направо, на платформу. Используйте метатели и, оказавшись на новой платформе, бегите направо.

Вторая городская зона

Идите вперед, соберите кольца и запрыгните на платформу, чтобы перебраться через лаву. Убейте омара и войдите в транспортер. Когда вы выйдете, придется убить богомола. При помощи колес доберитесь до платформы справа и войдите в транспортер. Спрыгните на стомперы, когда они двинутся вниз, и быстро соскочите на платформу, прежде чем они начнут подниматься. Проскользните под пиками и уклонитесь от морской звезды. Потом войдите в транспортер. Спуститесь при помощи двух корзин на платформу. Возьмите коробку со звездами и быстро бегите вперед, пользуясь невидимостью, пока не достигнете кнопки и маркера. Задействуйте коробку со стрелами, чтобы продолжить путь налево. Войдите в последний транспортер на этом участке. Двигайтесь направо, трижды задействуйте стенных метателей, и скоро вы достигнете конца уровня.

Третья городская зона

Соберите кольца, убейте богомола, который подстерегает вас в начале уровня, и при помощи движущейся платформы переберитесь через проем. Разделайтесь с омаром и войдите в транспортер. Прыгайте через колеса и катитесь клубком через дробилки на гвоздь, который поможет вам подняться. Избегите встречи с морской звездой, бегите налево, чтобы запрыгнуть на движущуюся платформу. Следующие два механизма используйте для того, чтобы собрать все монеты и подняться на другую платформу. Перепрыгните через гвозди и убейте омара. Используйте пароход, чтобы подняться наверх. Убейте там богомола и используйте стенных метателей. Возьмите синий щит, убейте богомола и запрыгните на колеса. Избегите столкновения с морской звездой, воспользуй-



тесь гвоздем и, убежав еще от нескольких морских звезд, спуститесь на движущейся платформе. Идите мимо колес, остерегайтесь омаров и войдите в очередной транспортер. Поднимите два гвоздя, стараясь, чтобы морская звезда не заметила вас. Войдите в транспортер. Потом запрыгните на движущуюся платформу и бегите на встречу с боссом.



Доктор Роботник на этот раз окружен призраками, но и вы получаете неожиданную поддержку. Пускай Соник атакует доктора, а Тайлс займется его свитой. Нанеся хотя бы один удар Роботнику, добейте уцелевших призраков. И будьте осторожны: оставшись в одиночестве, доктор начнет стрелять из лазера. После поражения он, конечно, взорвется и улетит. А вам останется освободить зверей, чтобы закончить этот длинный уровень.

Небесная зона

Этот уровень невозможно описать. Вы просто летите на самолете, в котором сидит Тайлс. Упасть вниз не получится даже при желании покончить с собой: Тайлс всегда успеет подхватить вас.

Воздушная крепость

В начале уровня вы будете обстреляны лазерами, но не беспокойтесь, лучи не в состоянии поразить вас. Самолет начнет снижаться, прыгайте вниз. Бегите вниз по платформе, уклоняясь от металлической угрозы, которая сокращает количество ваших колец. Дважды спрыгните вниз, когда соберете все кольца, и бегите вперед. Вместо того, чтобы прыгать с бруска на брусок, воспользуйтесь вентилятором, чтобы попасть на верхний уровень и посмотреть большой ролик. Убейте двух цыплят и запрыгните на палки, когда они повернутся в нужную сторону, а с них на верхний уровень. Возьмите маркер и бегите вперед, пока не достигнете двух коробок и звезд. Теперь идите назад, на конвейер. Непрерывно двигайтесь направо, а когда дорога закончится, войдите в скрытую дверь слева. Идите от коробки к коробке, собирая монеты. Воспользуйтесь двумя транспортерами. Как только двинется первая платформа, запрыгните на нее и быстро скачите с платформы на платформу, пока не достигнете неподвижной. Позвольте металлическим кускам переправить вас через проем, и быстро прыгайте. Бегите к объекту, похожему на мельницу, возьмите маркер и прыгайте на металлический предмет, который доставит вас внутрь корабля, к месту битвы. Вы окажетесь в замкнутом пространстве и увидите, как доктор Роботник смеется над вами. Этот босс действительно силен, возможно, вы потеряете немало колец. Запрыгните на одну из платформ, стараясь не касаться шипов. Потом прыгайте на излучатель, дождавшись, когда он перестанет стрелять. Проделайте это восемь раз, и доктор Роботник обратится в бегство. Перепрыгните проем справа, когда вы добежите до конца, вам достанется экстра-жизнь. Спрыгните обратно на платформу и бегите по ее краю к последней зоне.

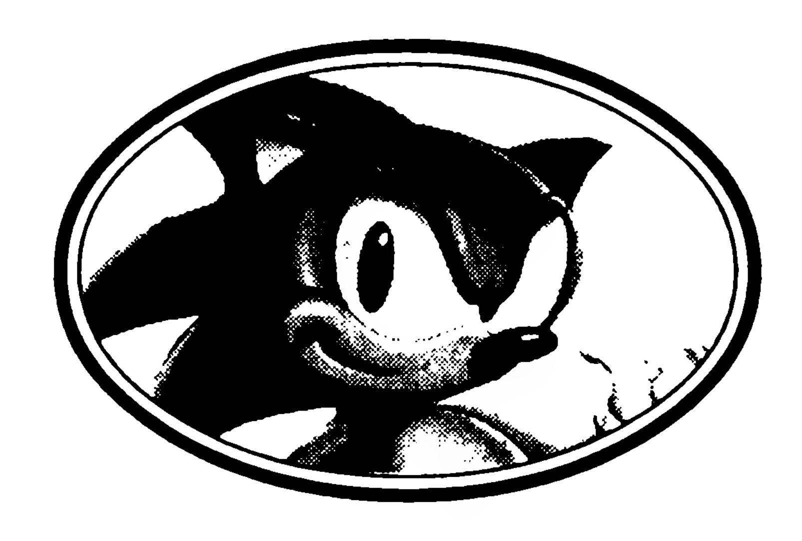
Зона Смертельного Яйца

С края платформы на уровне летающей крепости вы увидите, как доктор Роботник пытается убежать на гигантском космическом корабле. Но Тайлс успевает вернуться на самолете, чтобы взять вас на борт. Вы повисаете на краю звездолета и видите прекрасный ролик, в котором Соник покидает Землю, и через космос несется к базе доктора Роботника, которая называется Смертельное Яйцо. Бегите вперед и сразитесь с железным Соником, за которым наблюдает доктор Роботник. Схватка будет не очень трудной. Нанесите сразу три удара, стараясь не наткнуться на его колючки. Подпрыгните, чтобы уклониться от атаки робота, и еще три раза поразите его. Снова подпрыгните, железный Соник покатится на вас. Еще два удара – и робот взорвется. Если вам не удастся справиться с противником после того, как он совершит первые четыре движения, бой может затянуться и неизвестно чем закончится. Теперь бегите за доктором Роботником. Он заберется в гигантского робота. Нанесите один удар, пока его руки за спиной. Когда враг нацелится, совершите перекат назад. Уклоняйтесь от смертоносных рук, а, когда они будут сзади, бейте в живот. Оставайтесь напротив робота, бейте и уклоняйтесь, пока не победите.

Финал

Космическая база взорвана, доктор Роботник обезврежен, и все животные будут освобождены. Под героическую музыку Тайлс везет Соника и спасенных зверей обратно к земле. Это финальный ролик, вы победили.

А теперь я расскажу вам немного о возможностях картриджа «Соник и Наклз»! Дело в том, что на этом картридже есть крышечка, под которой есть разъем. В него можно вставить картридж «Соник 2» или «Соник 3». Этот трюк по-английски называется LOCK-ON, и вот что из-за него получается. Если вы соедините «Соник и Наклз» с «Соником 2», то вы получите игру «Knuckles the echidna in SONIC the hedgehog 2»! Вы сможете пройти «Соника 2» Наклзом, ползать по стенам, проходить специальные уровни в погоне за Изумрудами! Если же соединить с «Соником 3», то получится «Соник 3 и Наклз»!



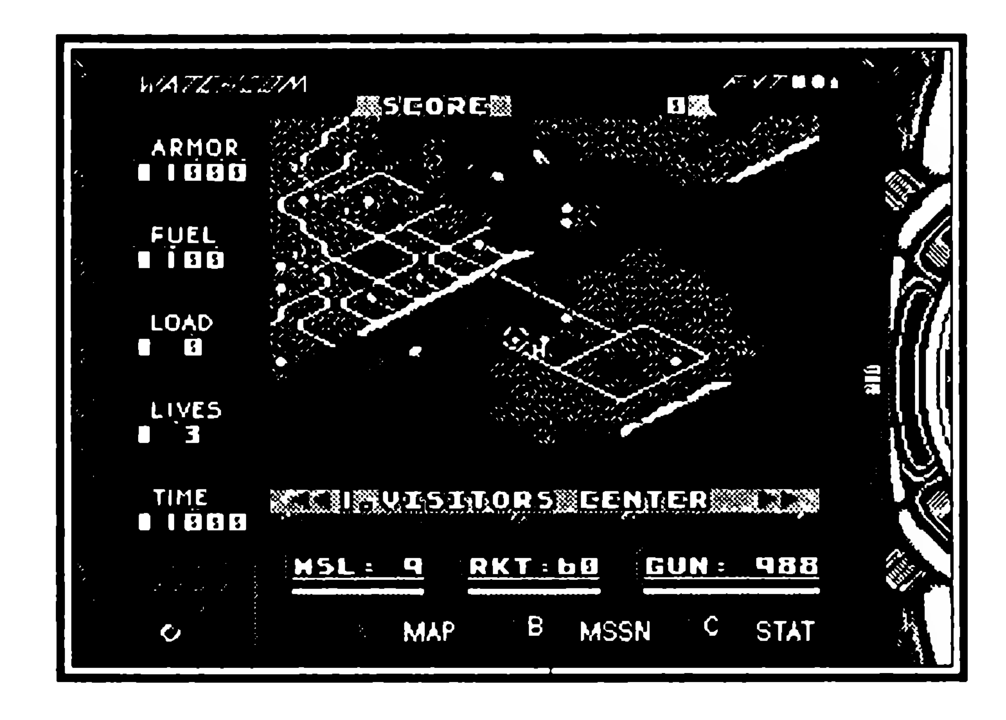
URBAN STRIKE

УДАР В ГОРОДЕ

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета
Рейтинг ★★★★☆☆☆☆☆☆

После успеха таких игр, как Desert Strike и Jungle Strike, Electronic Arts выпустила новую игру о приключениях бесстрашного экипажа вертолета. Что же случилось на этот раз? Главарь террористической организации Мелоун, вступая на съезде своих сторонников, заявляет, что пришло время захватить власть в Америке. Тем же вечером Мелоуну его помощник сообщает о том, что в их организации внедрен федеральный агент с разведывательной миссией. Мелоун отдает приказ на уничтожение агента. Мы видим, как взорвалась машина с федеральным агентом. Поэтому пилоту, успешно выполнившему задания Desert Strike и Jungle Strike, дается новый приказ на уничтожение Мелоуна и его организации.

Управление



Кнопка ↑ – полет вашего вертолета вперед. Когда вы в роли пилота вертолета, движение вперед.

Кнопка ↓ – полет вашего вертолета назад. Когда вы в роли пилота вертолета, движение назад.

Кнопка ← – вращение вашего вертолета против часовой стрелки. Когда вы в роли пилота вертолета, движение влево.

Кнопка →– вращение вашего вертолета по часовой стрелки. Когда вы в роли пилота вертолета, движение вправо.

Кнопка «А» – стрельба тяжелыми ракетами «Hellfires»(Адское пламя), также кнопка «А» используется для экстренного сброса груза, зацепленного на крюк лебедки.

Кнопка «В» – стрельба кассетными ракетами «Hydras»(Гидра).

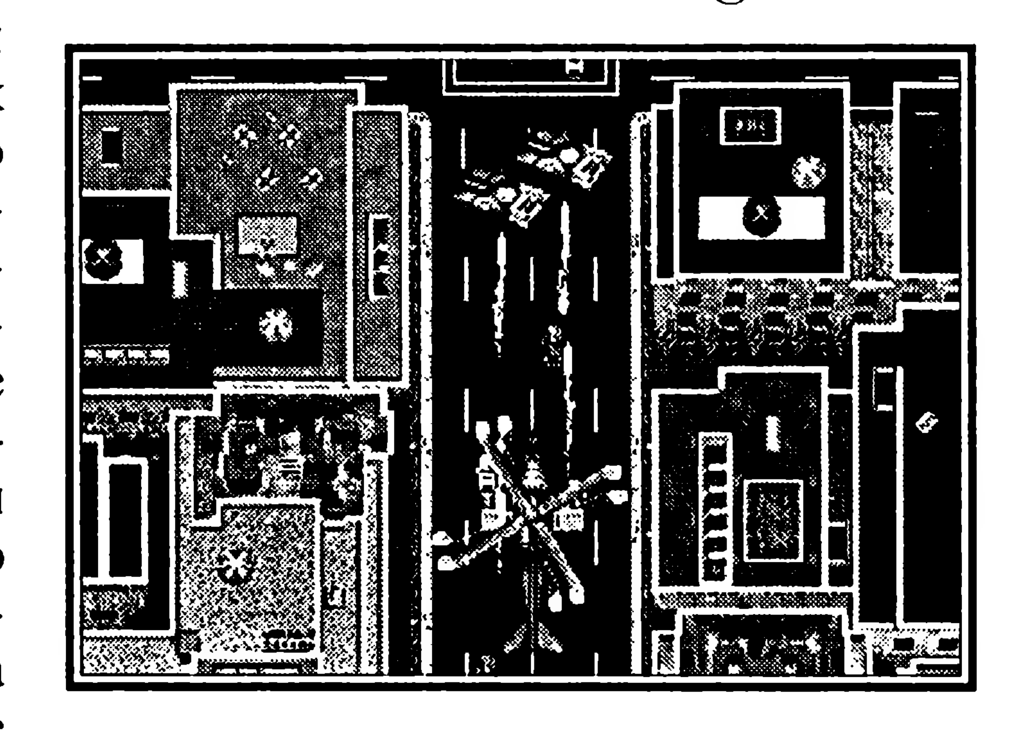
Кнопка «С» – стрельба из крупнокалиберного пулемета.

Кнопка «Select» – в этой игре не используется.

Кнопка «Start» – пауза и вход в меню карты, статистик вашего вертолета и списка целей вышей миссии.

Игровое меню

В начальном меню игры существуют четыре варианта для выбора: нажав кнопку «А», вы попадете в экран для ввода кода. Список всех кодов смотрите в конце описания. Нажав кнопку «В», вы попадете в комнату отдыха пилотов, где можете выбрать второго пилота – стрелка, с которым вы будете летать (хотя и летать и стрелять придется вам одному). Список всех пилотов с их характеристиками смотрите в разделе «Пилоты». Нажав кнопку «С», вы попадете в подменю настроек игры, где вы можете переназначить кнопки стрельбы и выбрать тип джойстика. Также в этом меню вы можете выбрать тип полета вашего вертолета: «With momentum» – с инерцией или «No momentum»



– без инерции. При полете без инерции ваш вертолет мгновенно останавливается, как только вы отпустите кнопку движения, что позволит вам точнее прицеливаться, но сильно ограничит маневренность вашего вертолета. При полете с инерции ваш вертолет будет пролетать небольшое расстояние после того, как вы отпустите кнопку движения, – это немного затруднит прицеливание при стрельбе, но обеспечит вам дополнительную свободу маневра. Я советую вам летать с инерцией, метко стрелять вы быстро научитесь, а ограничение маневра будет стоить вам не одно дополнительное попадание по вашему вертолету. К тому же полет с инерцией намного реалистичнее. И, наконец, нажав кнопку «Start», вы начнете игру.

Выбор пилота

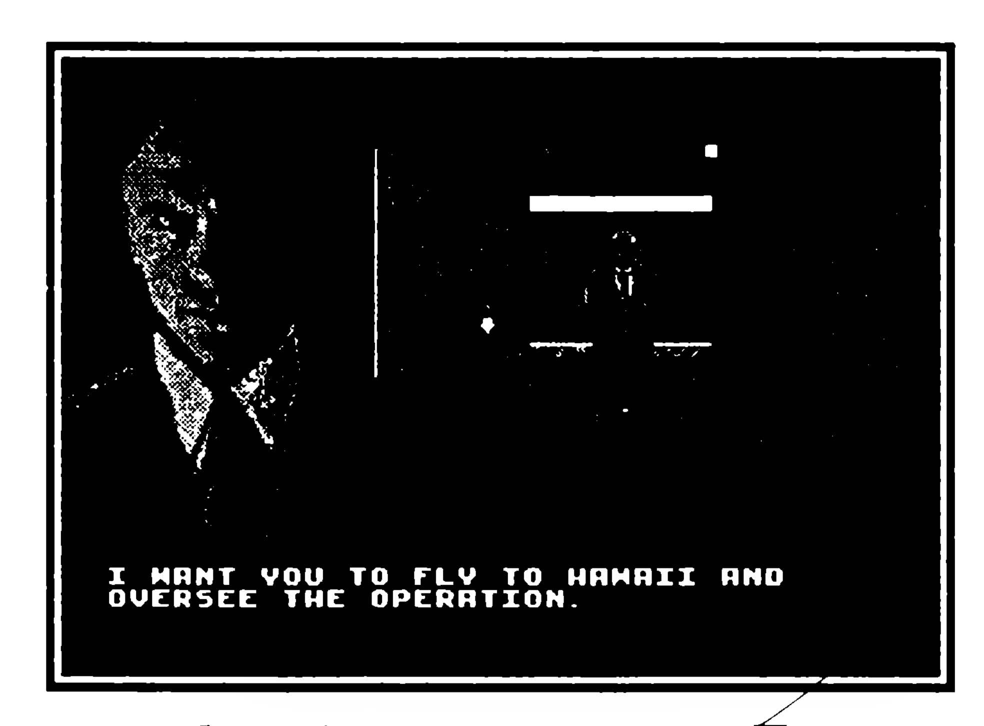
Нажав кнопку «B» в начальном меню, вы попадете в комнату отдыха пилотов, где можете выбрать второго пилота. Этот пилот выполняет роль стрелка и все его умения отразятся на стрельбе вашего вертолета. Пилот, который выбран в данный момент, выделен синим контуром и смотрит на вас. Пролистать всех пилотов можно кнопками ← и →. Когда вы выбираете пилота, он отрывается от своих дел и начинает смотреть на вас, а верху экрана появляется его имя, прозвище и краткая характеристика. Если под характеристикой пилота написано M-I-A, это означает, что этот пилот недоступен в данный момент. Вы сможете выбрать таких пилотов, когда пройдете несколько миссий.

Объекты и законы игрового мира

Игра выполнена в псевдотрехмерной манере, то есть вы смотрите на игровой мир сверху и немного сзади. Эта игра довольно точно имитирует полет вертолета, то есть при полете вперед нос вашего вертолета опускается вниз, а при полете назад нос задирается вверх, так что будьте внимательны при стрельбе. В этой игре существуют два жизненно важных показателя вашего вертолета: количество топлива и состояние брони вертолета. Посмотреть эти и многие другое статистики можно в меню карты, нажав кнопку «Start». Все числовые показатели в этом меню имеют три степени состояния, которые различаются тремя цветами: зеленый (от 100 до 40 процентов) – все в порядке, желтый (от 40 до 20 процентов) – внимание, красный (от 20 до 0 процентов) – опасность! Теперь разберем это меню подробнее. В левом верхнем углу под надписью «Armor» написано количество единиц брони вашего вертолета. Когда этот показатель станет равным

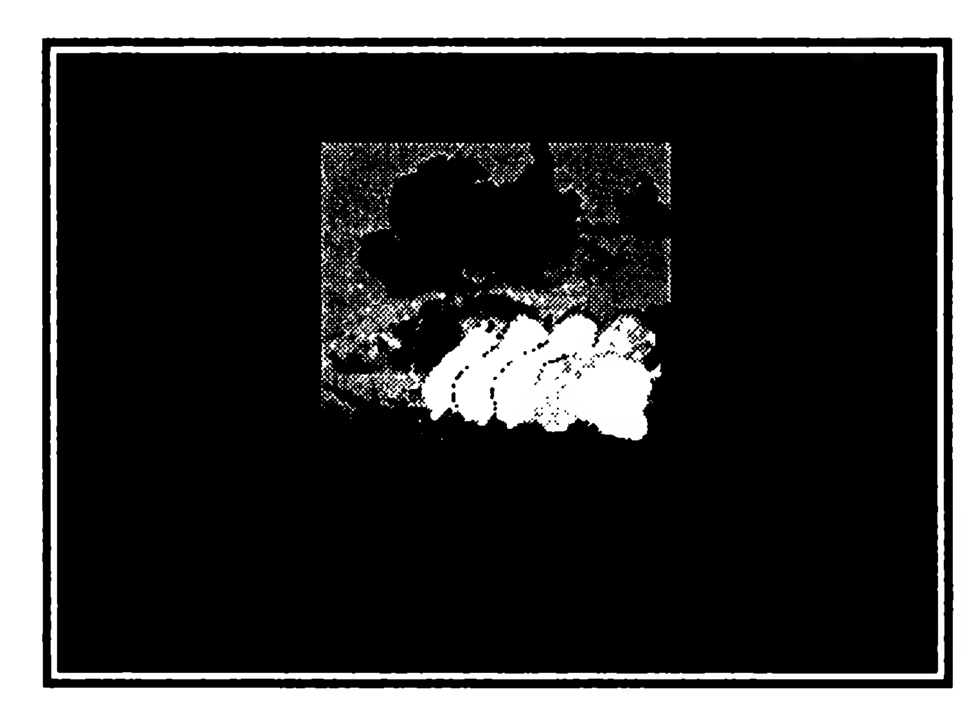


нулю, ваш вертолет разобьется, и вы потеряете одну жизнь. Максимальное значение этого показателя равно тысяче единиц. Восстановить броню вашего вертолета можно, подобрав ремонтные комплекты. Когда этот показатель пожелтеет, летите за ремонтным комплектом. Под этим показателем под надписью «Fuel» написано количество оставшегося топлива. Когда этот показатель станет равным нулю, ваш вертолет рухнет на землю и разобьется, вы потеряете одну жизнь. Максимальное значение этого показателя равно ста единицам. Пополнить запас топлива можно, подобрав бочки с топливом. Показатель топлива является самым важным, так как топливо постоянно расходуется, и вы можете не дотянуть до бочек с топливом и разбиться. Поэтому вам надо постоянно следить за этим показателем, и когда он пожелтеет, быстро летите за топливом. Под этим показателем под надписью «Load» написано количество посадочных мест в вашем вертолете. На эти места вы можете сажать спасенных вами солдат или мирных жителей. Максимальное значение этого показателя равно пяти единицам. Этот показатель, в отличие от всех остальных, не уменьшается, а увеличивается, и когда дойдет до своего максимального значения, вы просто не сможете подбирать новых людей. Чтобы освободить посадочные места в вертолете, летите на специальную посадочную площадку и высаживайте спасенных людей. Под этим показателем под надписью «Time» написано количество оставшегося времени на выполнение миссии. Этот показатель активируется только в тех миссиях, которые вы должны выполнить за определенное время, а во всех остальных миссиях на этом счетчике неизменная цифра 1000. Почти весь этот экран занимает карта местности с условными обозначениями: белая мигающая точка, от которой расходятся круги – это местоположение вашего вертолета. Белая буква «H» – ваша база, с которой вы стартуете, и куда вы должны вернутся по выполнении всех миссий. Белые точки, от которых расходятся черные круги – это ваши цели на миссию, название и номер миссии написаны внизу карты. Пролистать весь список целей можно клавишами влево и вправо. Иногда при просмотре списка целей на карте появляется прыгающий знак вопроса, – это значит, что точное местоположение цели не установлено и вам придется самостоятельно их искать. За списком целей на карте желтыми точками обозначены многочисленные враги, название которых также написано под картой. За списком врагов белыми точками обозначены бочки с топливом. За топливом красными точками обозначены ящики с боеприпасами, а за ящиками с боекомплектами желтыми точками обозначены ремонтные комплекты. И, наконец, зеленом иксом обозначены «Landing zone». Это такие дополнительные посадочные пло-



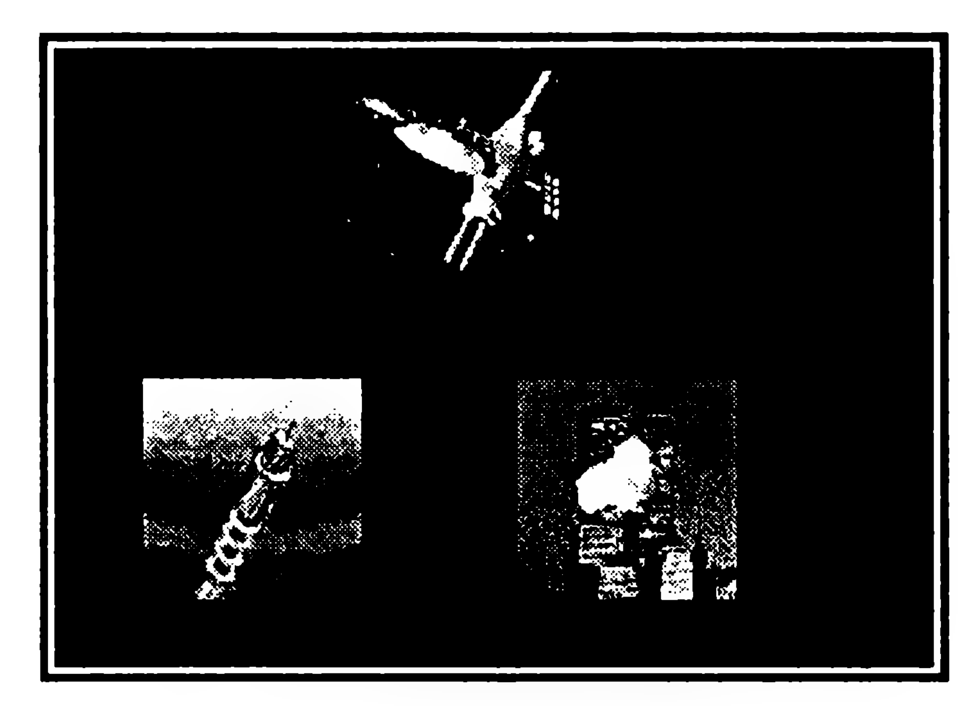


щадки, куда вы должны высаживать подобранных людей или доставлять захваченные у врагов различные объекты. За каждого спасенного и высаженного на площадку «Landing zone» человека вам восстановят то 50 до 100 единиц брони. Вверху над картой написано количество набранных вами очков. Внизу под картой находятся еще три индикатора, показывающие состояние боекомплекта вашего вертолета. Первый из них обозначен буквами «MSL» и показывает количество тяжелых ракет «Hellfires». Максимальное количество этих ракет равно девяти. Это самые убойные ракеты из вашего арсенала, но их количество очень мало, поэтому расходуйте их экономно и не тратьте на всякие мелкие цели. Второй показатель обозначен буквами «RKT» и показывает количество кассетных ракет «Hydras». Из меню карты, нажав на кнопку «B» вы попадете в справочное меню. В этом меню содержится краткое описание и иллюстрация ваших целей на миссию, врагов и различных вспомогательных предметов. Из этого меню, нажав на кнопку «C», вы попадете в меню целей миссии. В этом меню описано состояние ваших целей на миссию. Красный цвет — миссия не выполнена, зеленый цвет – миссия выполнена. В начале игры все цели красного цвета, а когда вы выполните все миссии и все цели станут зеленого цвета, можете возвращаться на базу. Вернуться в меню карты можно, нажав на кнопку «A».



Теперь давайте разберемся с теми предметами, которые вы должны собирать по ходу игры. Некоторые предметы лежат прямо на земле, другие спрятаны в зданиях и даже под врагами, поэтому прекращайте стрельбу, как только здание или враг взорвались, иначе вы уничтожите ценный предмет. Подобрать все предметы вы можете следующим образом: зависните над предметом, который хотите подобрать – из вашего вертолета опустится трос с крюком на конце, которым вы и должны подцепить предмет. Как только вы зацепили предмет, он автоматически поднимается внутрь вашего вертолета. Таким же способом подбираются и люди, только вместо троса из вашего вертолета опускается веревочная лестница. В этой игре существуют всего три типа жизненно важных для вас предметов:

Бочки с топливом – выглядия как три бочки коричневого цвета. Подобрав все эти бочки, вы полностью заправите горючим ваш вертолет.



Ящик с боеприпасами – выглядит как ящик с красными ракетами. Подобрав такой ящик, вы полностью восстановите боекомплект вашего вертолета.

Ремонтный комплект – выглядит как продолговатый ящик стального цвета с орлом на крышке. Подобрав такой ящик, вы полностью восстановите броню вашего вертолета.



Этих три вида предметов обозначены на карте, что очень облегчает сбор их. Но существуют и другие предметы, которые не обозначены на карте и очень редко встречаются, но очень полезны.



Дополнительная жизнь – выглядит как ящик с красным крестом на крышке. Подобрав такой ящик, вы получаете одну дополнительную жизнь.

Скоростная лебедка – выглядит как моток проволоки с торчащими в разные стороны концами. Подобрав эту лебедку, вы в два раза ускорите подъем грузов вашим вертолетом.

Скорострельный пулемет – выглядит как человечек в зеленой форме. Подобрав такого человека, вы в два раза увеличите скорострельность вашего пулемета. Теперь ваш пулемет стал очень грозным оружием.

Мирные жители, пленные солдаты – выглядят как маленькие человечки в различной одежде. Подобрав людей и высадив их на специальную площадку, вы получаете дополнительные очки. Также в игре есть миссии по спасению пленных солдат.

Еще в игре есть предметы, которые вы должны захватить у врагов и отвести на специальную площадку. Отличие от всех остальных предметов заключается в том, что они очень большие и не втягиваются внутрь вашего вертолета, а висят на тросе под вертолетом. Транспортируя такой предмет, ваш вертолет не может стрелять. Также вы можете разбить о высокие здания, вышки. Будьте внимательны! Любой из этих предметов или людей вы можете уничтожить неосторожным выстрелом. Если этот предмет или человек является целью одной из миссий и вы его уничтожили, вам придется возвращаться на базу и проходить все миссии заново.

Во время игры внизу экрана будут появляться различные предупреждающие надписи. Далее приведен список всех надписей:

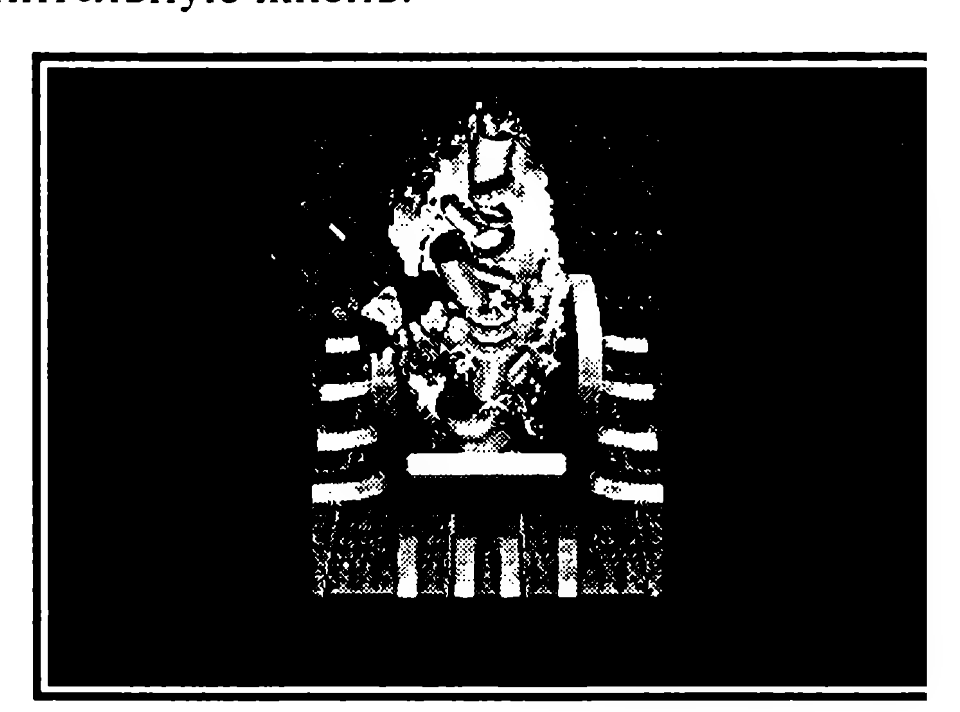
Ammo crate destroyed – вы уничтожили ящик с боеприпасами.

Fuel drums destroyed – вы уничтожили бочки с топливом.

Armor repair destroyed – вы уничтожили ремонтный комплект.

Extra life destroyed – вы уничтожили дополнительную жизнь.

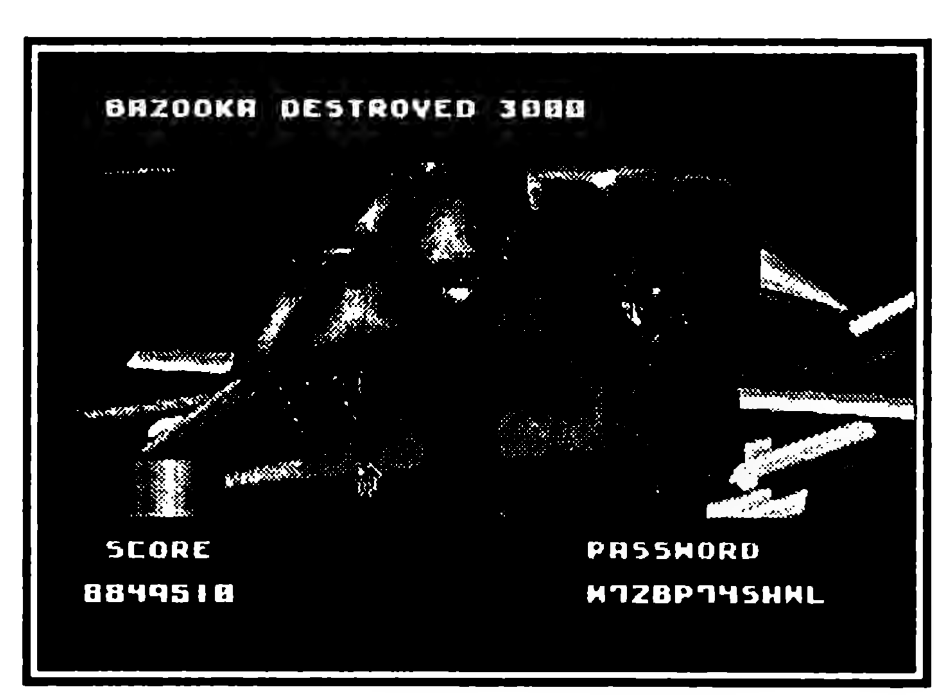
Quick ladder destroyed – вы уничтожили скоростную лебедку.



Civilian ladder destroyed – вы уничтожили мирного жителя.

Warning! Low fuel! – внимание! Осталось меньше 20 процентов топлива. Немедленно летите подбирать бочки с топливом (если успеете, конечно).

Warning! Low armor! – внимание! Осталось меньше 20 процентов брони. Осторожно, облетая врагов, летите за ремонтным комплектом.



Return to base! – возвращайтесь на базу. Вы уничтожили важный предмет или человека и должны вернуться на базу и проходить все миссии снова.

Danger zone! – опасная зона! Вы влетели в зону обстрела сразу трех врагов. Лучше всего отлететь немного назад и разобраться с врагами по одиночке.

Sorry no more rooms – извините, нет больше посадочных мест. Вы заполнили все посадочные места вашего вертолета и не можете больше подбирать людей, надо лететь на посадочную площадку выгружать людей.

Missions N... completed – миссия N... выполнена.

Intelligence info check status! – получена новая разведывательная информация. Нажимайте на «Start», и вы сможете почитать разведывательную информацию. После этого при пролистывании списка целей вместо скачущего вопросительного знака появятся точные координаты цели.

Враги

В этой игре множество врагов, которые стреляют по вам одинаковыми с виду снарядами, но убойная сила у них совершенно разная, так что будьте внимательны.

Солдат – вражеский солдат в коричневой форме, вооруженный автоматом. Самый слабый враг, который, правда, причиняет вам 30 единиц ущерба одним своим выстрелом. Также этот враг хорошо маскируется, и порой бывает сложно определить, откуда ведется огонь.

Солдат с гранатометом – вражеский солдат в коричневой форме, вооруженный гранатометом. Имеет в два раза больше здоровья, чем простой солдат, и стреляет по вам ракетой (такая, как ваша Гидра), причиняющей вам 50 единиц ущерба.

Смотровая вышка – на высотной вышке находится либо простой солдат, либо солдат с гранатометом. Сложность заключается в том, что трудно сбить солдата с вышки, а вышка может выдержать довольно много попаданий и враг успеет выстрелить по вам несколько раз. Ваш вертолет может врезаться в вышку или разбить об нее ценный груз, так что уничтожайте и пустые вышки.

ДОТ – квадратный железобетонный бункер, внутри которого сидит вражеский солдат. Вы, как не старайтесь, не сможете подорвать железобетонный бункер, так что не тратьте напрасно патроны. Уничтожить такой ДОТ можно следующим образом: подцепите своим крюком бункер за петлю на крыше и сразу же бросайте вниз (кнопка «А»). После этого спокойно расстреливайте беззащитного врага.

Солдат-зенитчик – вооруженный скорострельным пулеметом вражеский солдат. Этот враг сидит в укреплении из мешков с песком (75 единиц брони) и обстреливает вас, когда вы пролетаете мимо. Несмотря на очень высокую скорость стрельбы вражеского пулемета, один снаряд причинит вам всего 2 единицы ущерба при попадании.

XP3 Bulldog – бронемашина, на крыше которой установлен скорострельный пулемет. Этот враг имеет неплохую броню 100 единиц и один его меткий выстрел причинит



вам 5 единиц ущерба, что при большой скорострельности довольно опасно. Также этот враг очень подвижен и может подъехать и напасть на вас в самый неподходящий момент.

ZX4 Gator gunboat – быстроходный катер с установленным на нем скорострельный пулеметом. По своей скорости стрельбы и по наносимым вам повреждениям (5 единиц ущерба) этот катер похож на бронемашину, а вот броню катер имеет немного побольше 150 единиц.

Бронированный зенитчик – этот солдат вооружен более мощным пулеметом и сидит в укреплении из железобетона, имеющем большую броню(150 единиц). Этот враг стреляет по вам менее интенсивно, чем просто зенитчик, но одно попадание будет стоить вам 25 единиц брони.

Pit bull antiaircraft cannons – стационарное зенитное орудие. Это орудие имеет неплохую броню в 200 единиц и одно меткое попадание снимет с вашего вертолета 25 единиц брони, что при высокой скорострельности довольно опасно.

AAA MXL Flak cannon – это стационарный крупнокалиберный пулемет. Имеет броню в 150 единиц. Один меткий выстрел этого пулемета нанесет вам 20 единиц повреждений, что при большой скорострельности довольно опасно.

Phalanx MX – это стационарная зенитная установка. Имеет броню в 150 единиц. Одно попадание этой зенитной установки будет стоить вам 30 единиц брони, что при фантастической скорострельности очень опасно.

X9 Sea snake gunboat – быстроходный бронированный катер с установленным на нем скорострельным пулеметом. Этот катер имеет неплохую броню в 150 единиц, а убойная сила его пулемета равна 30 единицам. Этот враг очень мобилен и имеет свойство появляться в самый неподходящий момент.

Scorpion attack chopper – вражеский вертолет. Хорошая броня в 300 единиц и стрельба ракетами Гидра, наносящими вам 50 единиц повреждений, делает этот вертолет одним из самых опасных врагов в игре. Также этот вертолет очень подвижен, что сильно затрудняет стрельбу по нему.

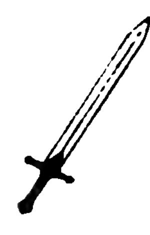
AAA M Flak cannon – это стационарный крупнокалиберный пулемет. Модификация MXL Flak cannon. Имеет более слабую броню в 100 единиц, но большую убойную силу выстрела 20 единиц повреждений и большую скорострельность.

X-Raid Wolverine tank – легкий танк с установленным башенным пулеметом. Хорошая броня в 250 единиц, убойная сила выстрела 25 единиц повреждений, большая скорострельность и неплохая мобильность делают этот танк серьезным соперником. Этот враг также имеет свойство появляться в самый неподходящий момент.



HMF Armadillo tank – по внешнему виду и по броне это такой же танк, как и X-Raid Wolverine tank, только вместо пулемета на нем установлена ракетная установка. Один меткий выстрел такого танка будет стоить вам 50 единиц брони.

AF 487 Hover chopper – небольшой мобильный самолет. Имеет броню в 200 единиц



и два скорострельных пулемета, один выстрел из которого нанесет вам 10 единиц повреждений, что при высокой скорострельности и стрельбе из двух пулеметов сразу довольно опасно.

Land shark ARM V tank – тяжелый танк, имеющий броню в 300 единиц. Одно меткое попадание пушки этого танка снимет с вашего вертолета 40 единиц брони, что при высокой скорострельности очень опасно.

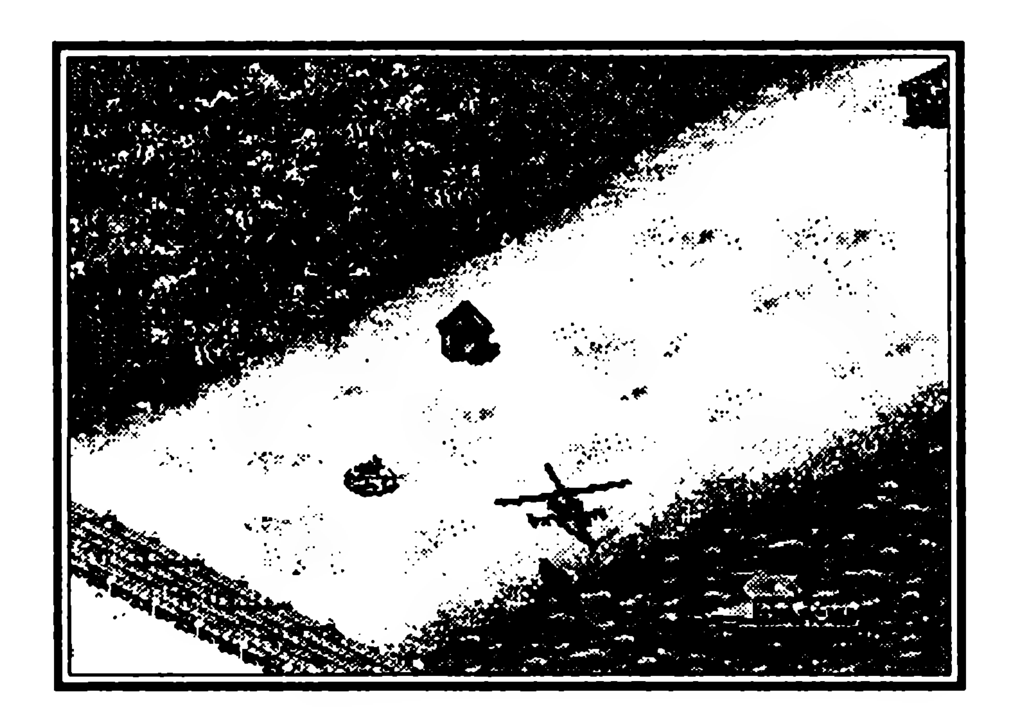
Прохождение

Первое задание – Гавайи

На брифинге перед вылетом на задание вам расскажут, что некая террористическая организация устроила на одном из островов Гавайского архипелага укрепленную базу и ведет разработки супероружия. На этот остров был отправлен секретный агент, который передал, что террористы с помощью огромных зеркал собираются создать оружие, способное генерировать солнечную энергию и стрелять лучом огромной разрушительной силы. После этого сообщения секретный агент больше не выходил на связь. Вам предстоит разрушить базу и супероружие террористов, а также спасти секретного агента, так как он единственный, кто может опознать главаря террористической организации. На этом этапе вы должны разрушать все хижины, так как внутри их спрятаны бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты. Не трогайте только те хижины поблизости, от которых есть синий флаг или посадочная площадка – это и есть «Landing zone», куда вы должны высаживать людей. Выполнять миссии в этом задании удобнее не в порядке их очереди, а в такой последовательности, что приведена ниже. Так вы сэкономите много времени и несколько жизней вашему вертолету.

Первая миссия. Радарные станции

Ваша первая миссия — уничтожить две радарные станции на побережье. Взлетайте с базы и летите влево и в самый низ экрана – там в океане тонут два человека, вокруг которых кружит акула. Быстро подбирайте людей, уничтожайте акулу и летите выполнять первую миссию. Летите налево до тех пор, пока не доберетесь до береговой линии. Здесь на пляже вы увидите разбившийся горящий вертолет и вражеского солдата, который охраняет пилота этого вертолета. Уничтожайте вражеского солдата и подбирайте пленного пилота. После этого летите влево, через дорогу на поляне рядом с мирным жителем будет лежать скоростная лебедка. Возвращайтесь обратно на пляж и летите вверх. Вы уведите ДОТ, напротив которого будет белое здание с крутящимся на крыше радаром — это и есть ваша цель. Уничтожайте ДОТ, внутри него будет ящик с боеприпасами, под вышкой рядом с радарной станцией бочки с топливом. Уничтожив первую радарную станцию, летите вверх и уничтожайте второе здание. Все, миссия N 1 выполнена.

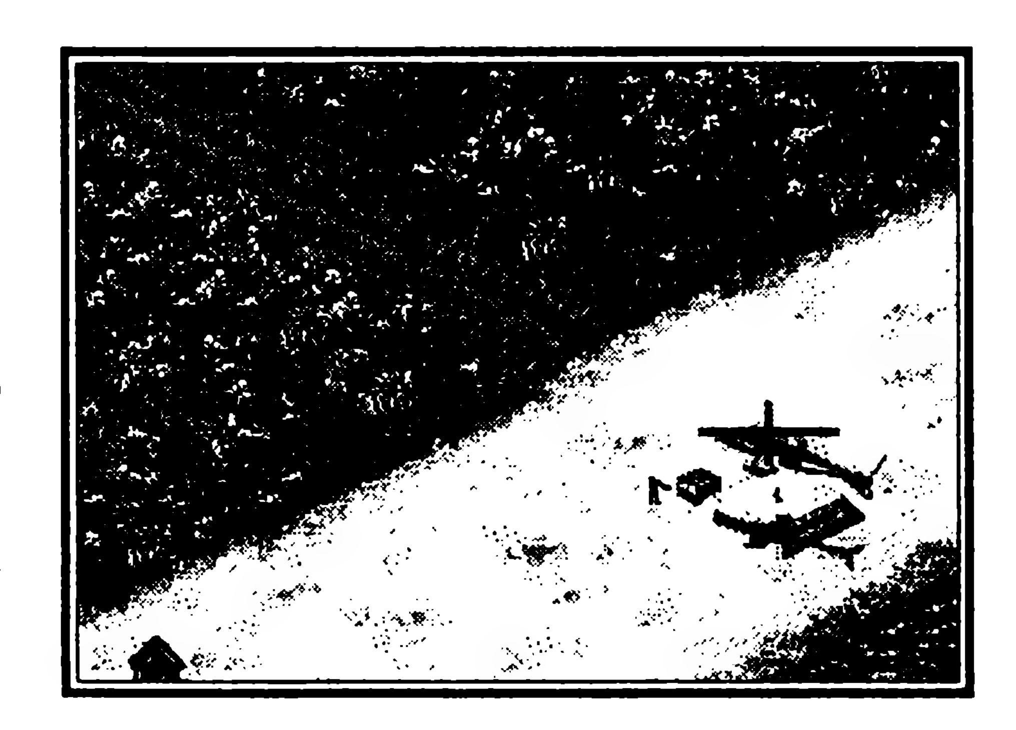


Пятая миссия. Уничтожение моста

От второго радарного здания летите вверх и вправо, где вы увидите начало деревянного



моста — это и есть ваша цель. Мост охраняют три катера, а по мосту ездят три бронемашины. После того как вы разберетесь с охраной, стреляйте по мосту, – одна из его секций взорвется. Вам необходимо взорвать 10-11 секций моста. Все, миссия N 5 выполнена.



Четвертая миссия. Спасение секретного агента

После уничтожения моста летите в левый верхний угол карты, там на поляне рядом с солдатом-зенитчиком будет хижина, в которой и содержится пленный агент. Уничтожайте солдата-зенитчика, и взрывайте хижину, из нее выбежит человечек в яркой одежде. Это и есть секретный агент, которого вам и надо подобрать. Миссия N 4 выполнена.

Третья миссия. Корабли Стелс

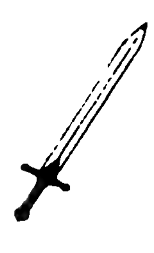
На эти корабли должны быть погружены зеркала для супероружия. Это самая трудная миссия на первом этапе. Корабли Стелс имеют неплохую броню и фантастически скорострельную пушку. Один меткий выстрел такой пушки причинит вам ‹30 единиц ущерба, что при фантастической скорострельности позволит вам прожить в зоне огня такой пушки не более 10-15 секунд. Также рядом с кораблями Стелс крутятся охранные катера. Тактика боя с кораблем Стелс такова: пушка у корабля Стелс вращается, поэтому, ориентируясь по карте, подлетайте к экрану с кораблем Стелс и осторожно вылетайте к кораблю. Если его пушка развернута в вашу сторону, быстро отлетайте назад и подлетайте с противоположной стороны, пушка корабля Стелс будет развернута в противоположную от вас сторону, и пока пушка повернется к вам, вы сможете безнаказанно расстрелять корабль. Таким способом можно без потерь или с очень незначительными потерями уничтожить это грозный корабль. Кстати, такая тактика атаки является общей для атаки на всех врагов в игре. Уничтожайте четыре корабля Стелс, и миссия N 3 выполнена.

Вторая миссия. Захват и транспортировка зеркал

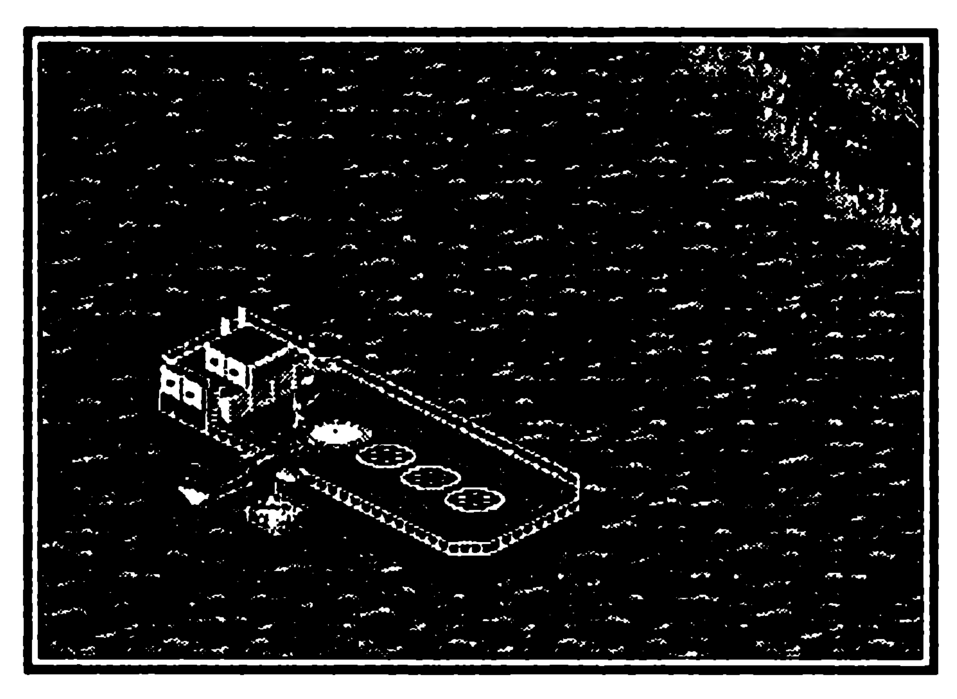
Вам необходимо уничтожить четыре синих бронеавтомобиля, транспортирующих зеркала к кораблям Стелс, а затем перевести зеркала на специальную баржу, отмеченную на карте стального цвета ромбом. Ориентируясь по карте, летите к бронеавтомобилю, уничтожайте его и, подцепив зеркало, летите к барже. Посадочная площадка, куда вы должны выгрузить зеркало, мигает, зависайте над ней, и зеркало автоматически опустится на баржу. Осторожно! Не разбейте зеркала об вышки и рубку баржи. После того как вы перевезете два зеркала, миссия N 2 будет выполнена.

Шестая миссия. Спасение отряда зеленых беретов

После того, как вы погрузили на баржу второе зеркало, летите вниз и вправо, там, на островке, будет посадочная площадка, рядом с которой стоит желтый вертолет. Садитесь на площадку, и ваш пилот перебежит в желтый вертолет. Этот вертолет имеет броню 2000 единиц и 20 посадочных мест, а так как вам предстоит эвакуировать целый взвод зеленых беретов, это позволит забрать всех желающих за один раз и не летать несколько раз. Желтый вертолет не может стрелять тяжелой ракетой «Hellfires», по-



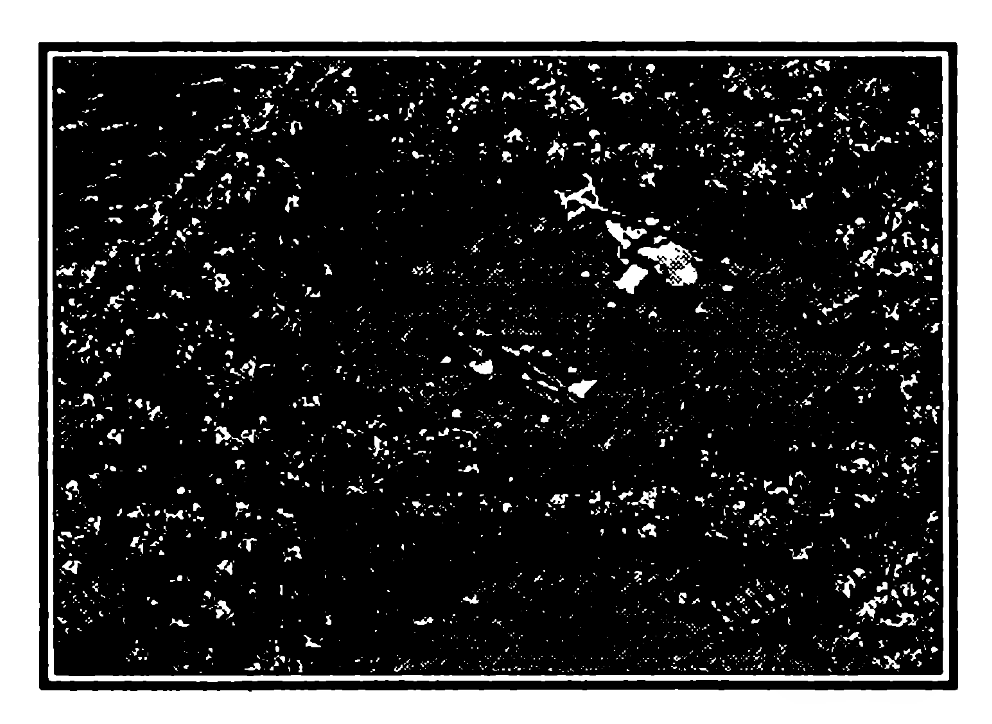
этому все серьезные враги к этому этапу должны быть уничтожены. Ориентируясь по карте, летите вниз на остров. Там, рядом с синим флагом, будет специальный предмет, подцепив который летите вправо. Там из леса будет подниматься фиолетовый сигнальный дым. Вы должны зависнуть над этим дымом и подождать, пока предмет опустится в джунгли. После этого произойдет взрыв и расчистится площадка, куда будут выбегать зеленые береты. Также из леса будут выбегать и вражеские солдаты, которых вы должны уничтожать. После того, как вы подберете всех зеленых беретов, вам сообщат, что миссия N 6 выполнена. Все, можно возвращаться на базу, но сначала необходимо выгрузить спасенных людей и пересесть в зеленый вертолет. Летите к «Landing zone», высаживайте людей, меняйте вертолет и летите на базу. Все, первое задание выполнено.



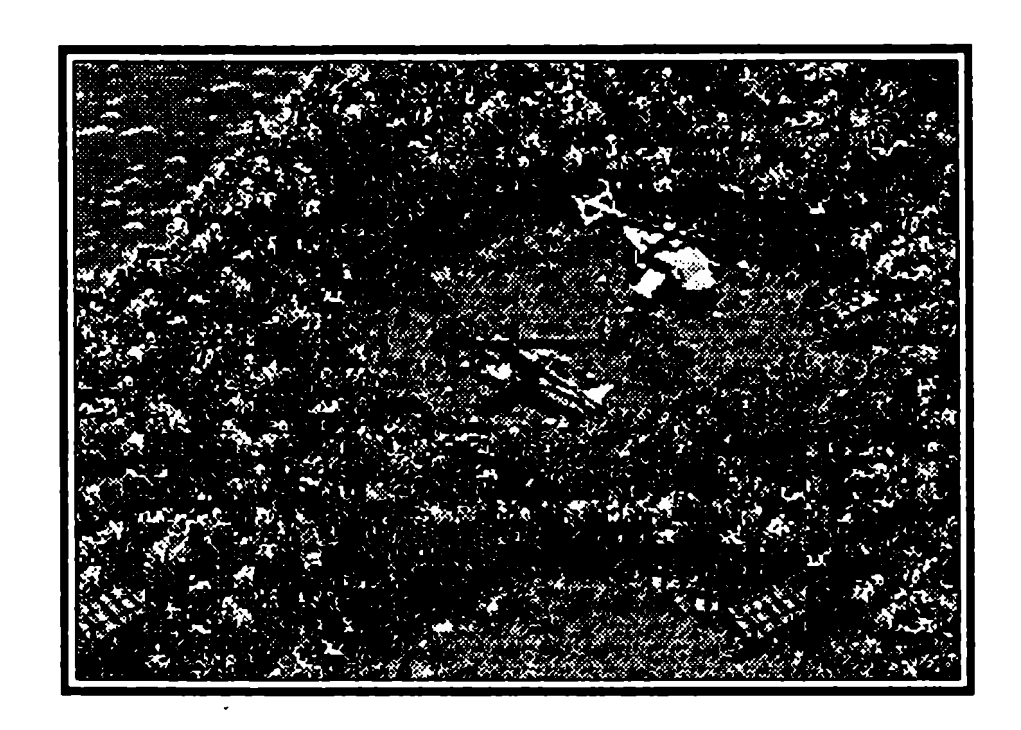
Второе задание – нефтяные платформы в Тихом океане

На брифинге перед вылетом на задание спасенный вами секретный агент сообщит о том, что лидер террористов Мелоун сделал себе пластическую операцию и теперь выглядит так, как показано на фото. Также один из спасенных вами зеленых беретов сообщит о том, что террористы захватили две нефтяные платформы в Тихом океане. Посланная в этот район разведка подтвердила информацию зеленого берета и также сообщила о том, что Мелоун построил на берегу нефтеперерабатывающий завод, а в океане на самой большой из нефтяных платформ устроил базу для реактивных самолетов. Также в этом районе пропал пассажирский лайнер. Вам предстоит разрушить все вражеские здания, а также выяснить, что случилось с пассажирским лайнером. Так как почти все игровое пространство на этом этапе занимает вода, поэтому многие бочки с топливом, ящики с оружием и ремонтные комплекты находятся в океане на маленьких буксирах. Смотрите, не подбейте их в пылу сражения.

Первая миссия. Уничтожение нефтеочистительного завода



Взлетайте с базы и сразу же расстреливайте два бака с нефтью, под одним из них лежат ящики с оружием. Затем пролетите немного вперед, и вы увидите здание нефтеочистительного завода, которое охраняют два стационарных крупнокалиберных пулемета и три бронемашины. Уничтожайте всю охрану, а затем стреляйте по зданию. Вначале вам необходимо сбить с крыши нефтеочистительного завода радар, а затем уничтожить само здание. Все, миссия N 1 выполнена. Слетайте в самый верх карты, там, под одним из баков с нефтью, будет лежать скоростная лебедка.



Вторая миссия. Освобождение нефтяных платформ

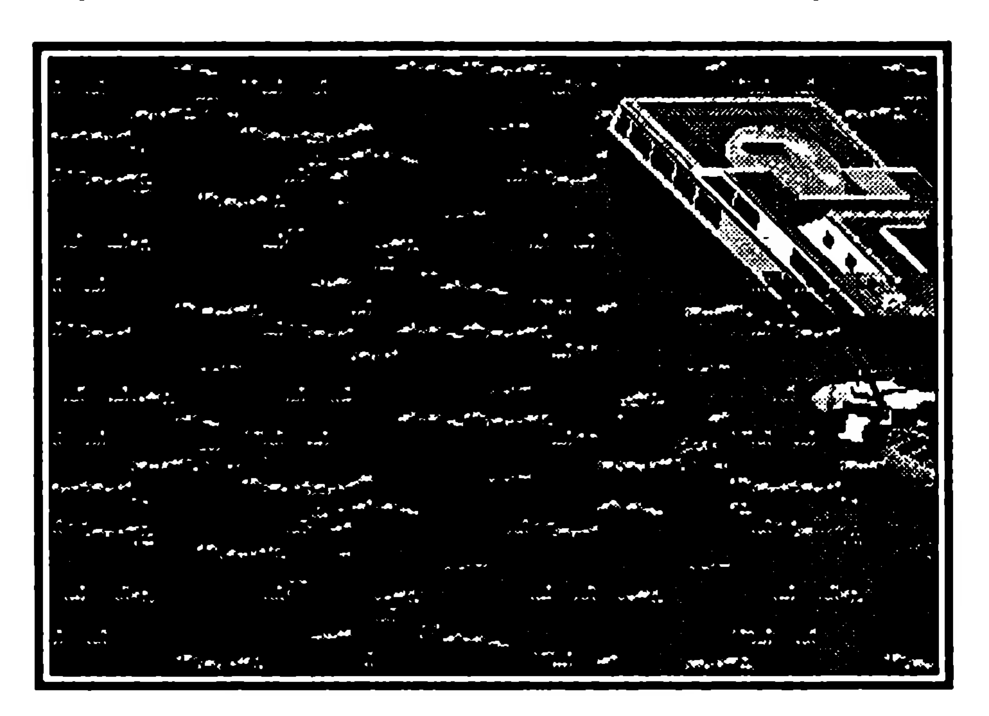
В океане находятся две нефтяные платформы, которые захватили террористы. Они установили по углам платформ башни, на крышах которых поставили зенитные установки Phalanx MX. Также на самих платформах находится множество вражеских солдат. На первой платформе, уничтожив зенитную установку Phalanx MX, стреляйте по башне. Эта башня полностью не взорвется, а только образуется дыра в крыше. Теперь эта башня ваша «Landing zone». Взрывайте вторую башню, уничтожайте всех мелких врагов и летите ко второй нефтедобывающей платформе. На этой платформе вначале уничтожайте самую дальнюю башню, потому что как только вы уничтожите первую башню, появится надпись «Intelligence info check status!». Это означает, что получен сигнал бедствия от пассажирского лайнера и у вас три минуты, чтобы эвакуировать пассажиров (счетчик времени активируется). А так у вас будет немного больше времени для выполнения третей миссии. Миссия N 2 выполнена.

Третья миссия. Спасение потерпевших кораблекрушение пассажиров

Садитесь в желтый вертолет, так как пассажиров много, а времени у вас мало. Тонущий пассажирский лайнер находится недалеко от первой платформы, ориентируйтесь по карте, теперь у вас есть точные координаты. Когда подлетите к тонущему кораблю, вначале подберите пассажиров, находящихся в воде, а затем подберите тех, кто находится на спасательных шлюпках. Будьте осторожны! Во время вашей спасательной миссии вас будут атаковать катера X9 Sea snake gunboat. После того как вы подберете всех пассажиров, летите на «Landing zone» и высаживайте людей. Миссия N 3 выполнена.

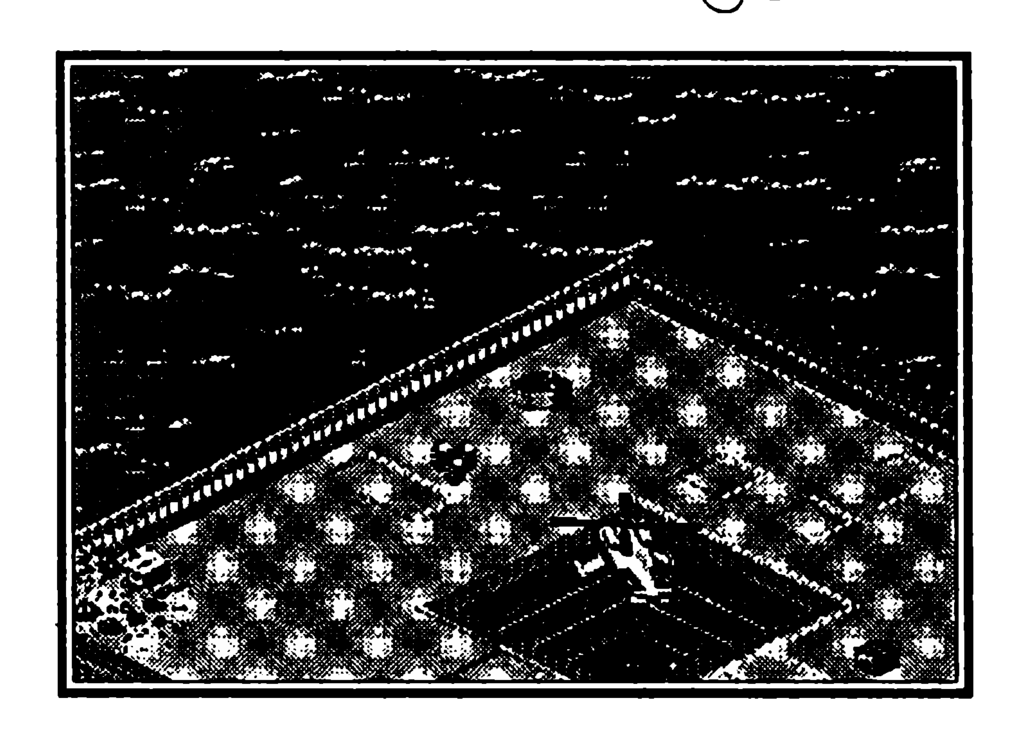
Четвертая миссия. Уничтожение противолодочного корабля

Большой противолодочный корабль вооружен тремя зенитными пушками Pit bull antiaircraft cannon. Также воздушное пространство над кораблем патрулируют два вражеских вертолета Scorpion attack chopper и три катера X9 Sea snake gunboat. Поэтому лучше не вылезать из желтого вертолета с 2000 единицами брони, которых вам должно хватить на всех врагов, если конечно вы не будете висеть на одном месте под вражеским огнем. Уничтожив три зенитных пушки, возьмите ремонтный комплект, что останется после уничтожения последней зенитной пушки. После этого взрывайте корабль. Все, миссия N 4 выполнена.



Пятая миссия. Спасение русской подводной лодки

Мелоунский противолодочный корабль все-таки успел навредить – подбил российскую атомную подводную лодку. Лодка вынуж-



дена всплыть и послать сигнал о помощи. Вам предстоит эвакуировать экипаж подводной лодки и доставить на лодку специальный ремонтный комплект с буксира в океане. Лодку охраняют два вражеских вертолета Scorpion attack chopper и два катера X9 Sea snake gunboat, что после битвы с противолодочным кораблем не так уж и страшно. После того как вы подберете всех российских моряков, ориентируясь по карте, летите за грузом. Как только подцепите специальный ремонтный комплект с буксира, летите обратно к подводной лодке и опускайте груз на специальную мигающую площадку. Осторожно! Не разбейте ремонтный комплект об рубку подводной лодки. Все, миссия N 5 выполнена.

Шестая миссия. Уничтожение реактивных истребителей

Террористы приспособили самую большую из нефтяных платформ для аэродрома. Вам предстоит уничтожить все реактивные истребители на поверхности этого аэродрома. Охрана на этом аэродроме такая же, как и на нефтяных платформах, только вместо двух башен— три, и солдат побольше. Уничтожив всю охрану, расстреливайте реактивные истребители. Небольшая сложность заключается в том, что два реактивных истребителя только поднимаются из ангара внутри платформы и пока видны только хвостовые стабилизаторы. Поэтому их трудно поначалу заметить. Расстреляв все реактивные истребители, вы выполните миссию N 6.

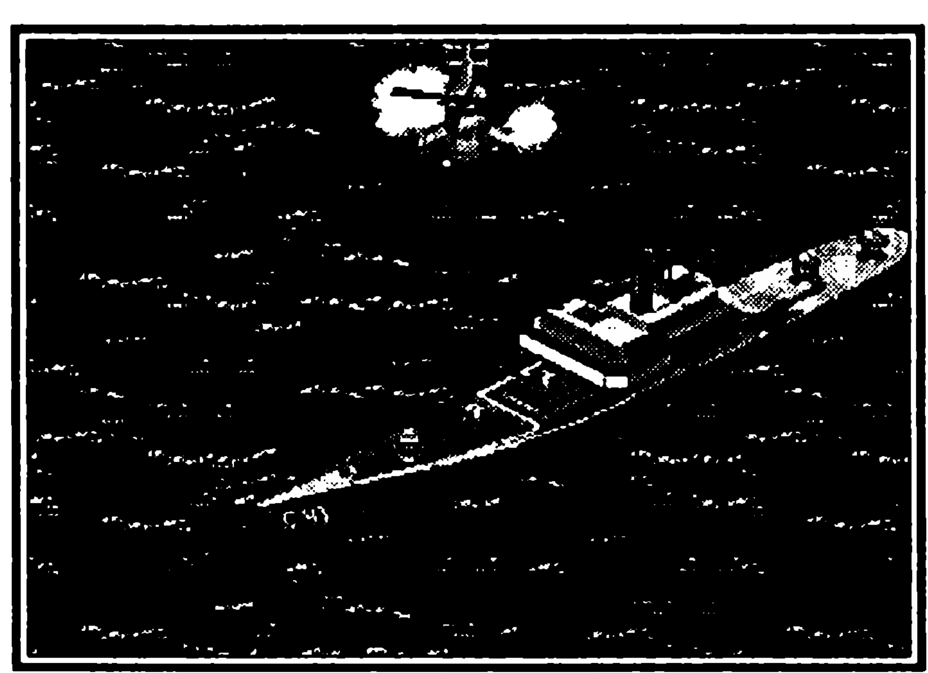
Седьмая миссия. Уничтожение нефтедобывающей платформы аэродрома

Это самая необычная миссия во всей игре. Стреляйте по зданию рядом с посадочной площадкой, когда оно взорвется на его месте появится люк, ведущий внутрь платформы аэродрома. Садитесь на посадочную площадку (если вы в желтом вертолете, летите пересаживаться в зеленый вертолет). Вам предстоит покинуть уютную кабину вашего вертолета и в роли пилота, вооруженного новейшим автоматом, проникнуть внутрь платформы аэродрома. У вашего пилота 200 единиц здоровья, 9 ракет Гидра и 200 патронов к автомату. Вам предстоит выполнить четыре миссии: уничтожить четыре пулеметные башни, уничтожить оставшиеся реактивные истребители, спасти секретного агента и включить радиомаяк для указания цели вашим бомбардировщикам. Для начала несколько полезных советов по прохождению этого этапа: почти все полезные предметы спрятаны под зелеными бочками и штабелями ракет. Очень экономно расходуйте ящики с боеприпасами и аптечки, их всегда не хватает. Вначале, когда вы спуститесь с лестницы, бегите вперед, уничтожайте двух вражеских солдат и поворачивайте налево и вниз. Там будут еще два солдата и первая пулеметная башня. Уничтожив эту башню, возвращайтесь обратно, бегите вверх и вправо по коридору. Там будут несколько солдат и три реактивных истребителя. После того как вы их взорвете, бегите влево. Там будут два реактивных истребителя и чуть ниже по коридору три бочки, под одной из них лежит ящик с амуницией и штабель ракет, под которым лежит аптечка. Взяв все необходимое, бегите дальше по коридору и уничтожайте последний реактивный истребитель. Все, миссия N 2 выполнена. От последнего истребителя бегите вниз

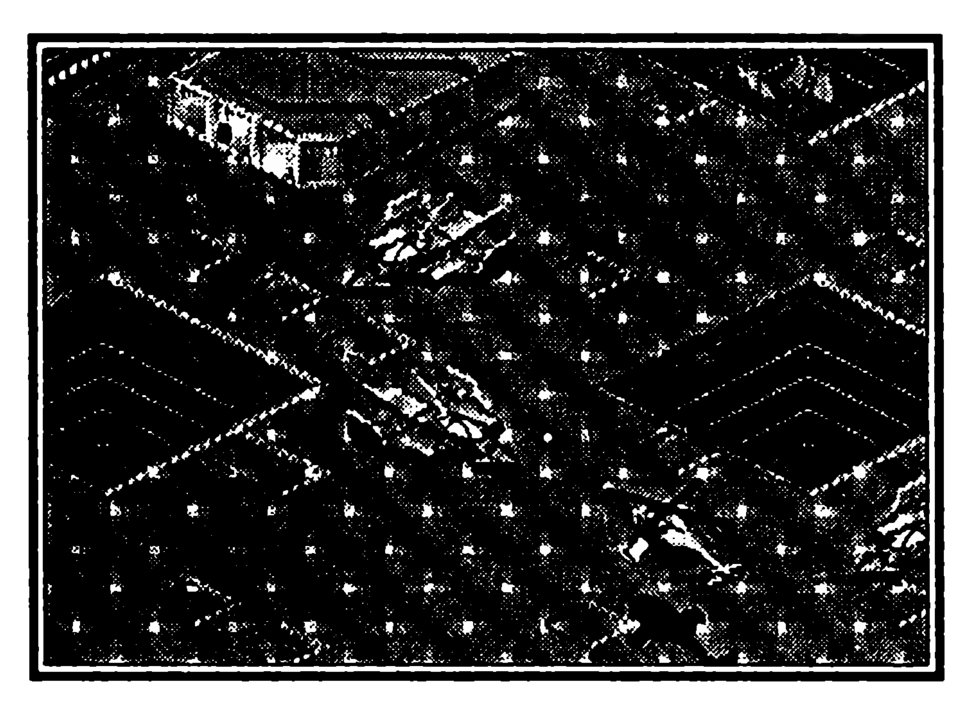


и влево, где уничтожайте вторую пулеметную башню. Взорвав башню, возвращайтесь обратно и бегите вверх, там будет третья пулеметная башня. Если от этой башни вы побежите вправо, то попадете в комнату, где под штабелями с ракетами будут лежать ящик с амуницией и аптечка. Возвращайтесь обратно и бегите по коридору вверх. Через некоторое время вы увидите три бочки, за которыми будут стоять два солдата. Уничтожайте эти бочки издали, так как они начинены взрывчаткой и вас может накрыть взрывной волной. После уничтожения этих бочек бегите вверх и сворачивайте вправо. Там в конце коридора стоит последняя пулеметная башня, уничтожайте ее. Все, миссия N 1 выполнена. Возвращайтесь обратно к перекрестку, но будьте осторожны: на обратном пути вас атакуют три вражеских патруля. Приступаем к выполнению третей миссии, спасению секретного агента. С перекрестка бегите влево, там будет квадратная пулеметная башня, которая стреляет по вам намного интенсивнее, чем встреченные вами до этого пулеметные башни. За этой башней и будет сидеть секретный агент. Он поблагодарит вас за свое спасение и сообщит, что для уничтожения нефтедобывающей платформы необходимо включить радиомаяк для наведения на цель бомбардировщиков. Все, миссия N 3 выполнена. Бегите вверх по коридору, там будут две бочки, под которыми лежат ящик с патронами и аптечка, постарайтесь их не брать, они сильно вам пригодятся на обратном пути. Бегите по коридору вправо, затем сворачивайте налево. Вы попадете в коридор, где стоят три квадратных пулеметных башни. Уничтожив эти башни, бегите дальше и сворачивайте в нижний коридор. Там будут четыре квадратных пулеметных башни, за которыми будет лежать радиомаяк. Подобрав его, вы попадете в новый экран с большим изображением радиомаяка, где должны нажать на одну из трех кнопок. Если вы нажмете на кнопку «А», вы получите 120 секунд для эвакуации. Если же вы нажмете на кнопку «В» или кнопку «С», вы получите 3 секунды для эвакуации. Я думаю, выбор очевиден. После того, как вы нажмете на кнопку радиомаяка, вы должны успеть вернуться обратно к лестнице. По дороге к лестнице вас все время будут атаковать вражеские патрули, а также квадратные пулеметные башни, которые появятся в тех местах, где раньше их не было, и вы свободно проходили. Поэтому необходимо оставить ящик с амуницией и аптечку про запас, так как на поиски другой амуниции и аптечки у вас просто нет времени. Добежав до лестницы, вы выполните четвертую миссию, а с ней и второе задание. Смотрите небольшой мультипликационный ролик про налет ваших бомбардировщиков на нефтедобывающую платформу и приступайте к выполнению третьего задания.

Третье задание – Мексика



На брифинге перед вылетом на задание вам сообщат, что по данным разведки основной лагерь террористов находится в Мексике. Там же террористы держат большую группу заложников, которых вам предстоит спасти. Все здания террористов должны быть уничтожены. На этом этапе вы должны разрушать все здания, так как внутри их спрятаны бочки с топливом, амуниция и ремонт-



ные комплекты. Не трогайте только те дома поблизости, от которых есть синий флаг или посадочная площадка – это и есть «Landing zone», куда вы должны высаживать людей. Будьте внимательны, из некоторых разрушенных вами зданий будут выбегать солдаты с гранатометами. На этом этапе тщательно планируйте все ваши действия, так как на этапе довольно мало бочек с топливом, амуниции и ремонтных комплектов, а в начале этапа на карте вообще обозначено по одной бочке с топливом и один ящик с амуницией. Поэтому в начале этапа имеет смысл разрушить несколько домов вокруг вашей базы. Также не забывайте, что за каждого спасенного и высаженного на площадку «Landing zone» человека вам восстановят от 50 до 100 единиц брони.

Первая миссия. Спасение пленных солдат

Вашей первой миссией будет спасение пленных солдат из хорошо охраняемого лагеря. По углам этого лагеря стоят новые бронированные смотровые вышки, на которых стоят скорострельные крупнокалиберные пулеметы. Вы также не можете полностью уничтожить такую вышку, так что будьте внимательны, не врежьтесь в ее останки. Уничтожив все вышки по углам лагеря, уничтожайте бараки и подбирайте пленных солдат. Один из подобранных вами солдат сообщит вам, что главное здание в этом лагере очень хорошо укреплено, и его можно подорвать только изнутри. Рядом с этим зданием появится посадочная площадка, куда вы и должны приземлиться. Будьте внимательны: как только вы приземлитесь, вас атакуют два танка X-Raid Wolverine. Когда вы подберете всех пленных солдат, вы выполните первую миссию.

Вторая миссия. Уничтожение вражеского лагеря

Вы должны уничтожить хорошо укрепленный лагерь террористов, который находится справа от лагеря с военнопленными. Этот лагерь охраняют четыре танка X-Raid Wolverine и множество солдат. Также из каждого взорванного вами дома в этом лагере вас будут атаковать крупнокалиберные пулеметы AAA M Flak cannon. Уничтожайте всех врагов, а также взрывайте все здания. Миссия N 2 выполнена.

Третья миссия. Отражение атаки вражеских парашютистов

Террористы пытаются высадить десант прямо на здание, полное мирных жителей, с целью захватить их в заложники. Вам предстоит отбить атаку вражеских парашютистов и эвакуировать мирных жителей. Постарайтесь уничтожать парашютистов в воздухе, иначе по приземлении они начнут обстреливать вас из гранатометов. После того как вы уничтожите всех парашютистов, из здания выбегут мирные жители, которых вы должны подобрать. Как только вы начнете подбирать мирных жителей, вас атакуют два танка X-Raid Wolverine. Когда вы подберете всех мирных жителей, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Захват секретных планов

Вам предстоит захватить секретные документы террористов из штаба Мелоуна. Летите к зданиям и уничтожайте первое из двух зданий, но будьте внимательны: из



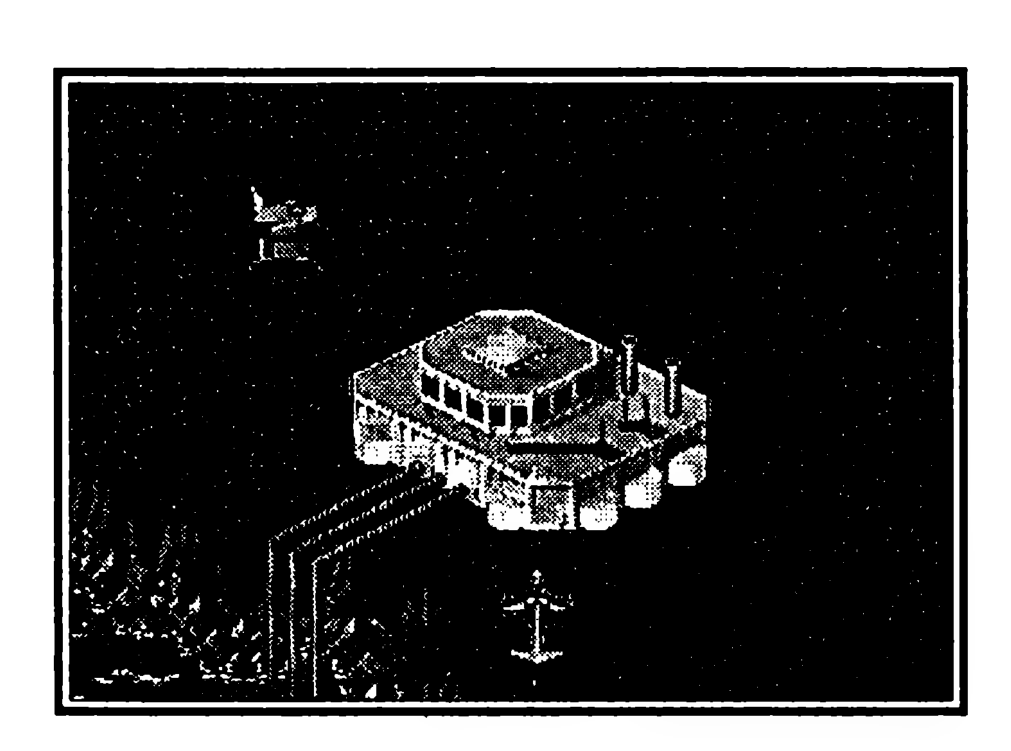
разрушенного здания будут выбегать не только террористы, но и ваши солдаты, не уничтожьте их. Затем крюком подцепляйте секретные документы, лежащие на столе (вероятно, эти документы очень тяжелые, раз их надо подбирать с помощью вертолетной лебедки). Затем разрушайте второе здание, внутри его будут стоять два пулемета AAA M Flak cannon. Расстреляв пулеметы, подцепляйте секретные документы, лежащие на столе, и подбирайте еще одного солдата. Этот солдат сообщит вам, что Мелоун готовит новую террористическую акцию, для которой террористы построили новые супербroneвики. Особенность этих машин заключается в их броне, равной 5000 единицам!!! Стреляют же эти броневики ракетами, причиняющими вам при попадании 100 единиц урона. Понятно, что атаковать такие машины в лоб — чистое самоубийство. Поэтому вам необходимо захватить одну из машин. Миссия N 4 выполнена.

Пятая миссия. Уничтожение супербroneвиков

Спасенный вами солдат расскажет вам, что для захвата броневика вам необходимо уничтожить контрольный электрощит, стоящий за стоянкой супербroneвиков. Летите вверх карты, к стоянке супербroneвиков, и как можно быстрее расстреливайте электрощит. Расстреляв его, вы попадете в новый экран с большим изображением электрощита, где должны нажать на одну из трех кнопок. Нужную кнопку сообщил вам солдат – кнопка «С». После этого электрощит взорвется и на его месте появится посадочная площадка, на которую вы должны как можно быстрее приземлиться. Ваш пилот перебежит в супербroneвик, и вы получите управление над этой грозной машиной. Теперь в вашем распоряжении 300 ракет Гидра, 1000 патронов к пулемету и почему-то 2000 единиц брони. Расстреливайте вражеские супербroneвики и не жалейте ракет Гидра. Расстреляв все супербroneвики, вы выполните пятую миссию. После этого езжайте к посадочной площадке, и пересаживайтесь в вертолет, иначе вам будет не выполнить шестую миссию.

Шестая миссия. Уничтожение завода террористов

На этом заводе производят супербroneвики, поэтому вам необходимо уничтожить это здание. Завод находится сразу же за стоянкой супербroneвиков, но не пытайтесь стрелять по нему, так как он очень крепкий и вашим оружием его не уничтожить. Поэтому вам необходима мощная бомба, как раз такая находится неподалеку, в небольшом задании. Ориентируясь по карте, летите к этому зданию, разрушайте его и подцепляйте бомбу. С бомбой летите обратно к заводу и как можно быстрее бросайте бомбу около завода (кнопка «А»), так как вас атакует еще один супербroneвик. Взорвав завод по производству супербroneвиков, вы выполните шестую миссию. Летите к «Landing zone», высаживайте людей, а затем возвращайтесь на базу. Все, третье задание выполнено. Смотрите небольшой мультипликационный ролик, в котором Мелоун устраивает нагоняй своим помощникам за то, что они не смогли справиться с одним пилотом вертолета (то есть вами). Также Мелоун грозится отомстить вам.



Четвертое задание. Сан-Франциско

На брифинге перед вылетом на задание вы узнаете, что Мелоун захватил один из крупнейших городов Америки – Сан-Франциско. Для выполнения этой миссии Мелоун послал своего главного заместителя, некого Хенчмена. Вы должны обнаружить секретное убежище террориста и уничтожить его. Террористы заминировали самый известный мост Америки – Золотые ворота. Также террористы построили секретную лабораторию для создания нового супероружия. Почти все действие этого этапа происходит над облаками, из которых выступают только небоскребы. Вы ни в коем случае не должны разрушать эти здания, иначе вам придется проходить этот этап заново. Также с земли через облака по вам будут вести огонь вражеские солдаты, местоположение которых трудно установить. На этом этапе тщательно планируйте все ваши действия, так как на этапе мало бочек с топливом, амуниции и ремонтных комплектов, а летать вам придется очень много.

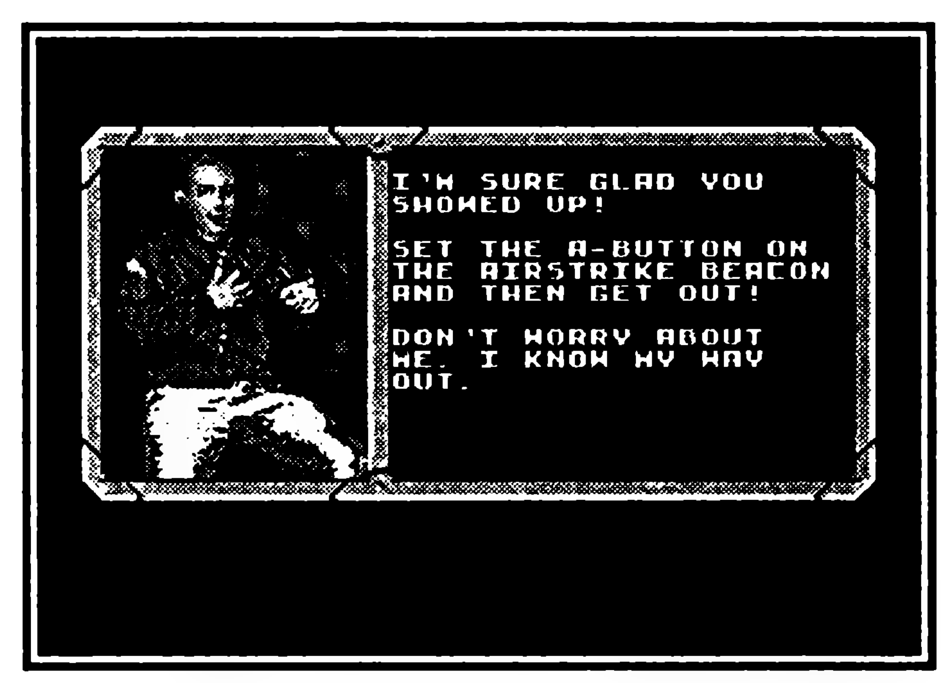
Первая миссия. Спасение моста Золотые ворота

Террористы заложили часовые мины на опорах моста, и вы должны успеть за три минуты сбить с опор моста мины. Сложность этого задания заключается в том, что мост Золотые ворота — самый длинный мост в мире, и террористы заминировали две секции моста. Эти секции находятся в разных концах карты, и если вы не будете действовать быстро, то можете не успеть. Взлетев с вашей базы, летите вверх, к двум ближайшим опорам моста. При подлете вас атакуют несколько самолетов AF 487 Hover chopper, уничтожайте их и подлетайте к опорам моста. На опоре вы увидите две мигающие красные мины, которые вы и должны сбить выстрелом. Сбив две мины, летите к следующей опоре и сбивайте две другие мины. После этого летите в левый верхний угол, где стоят еще две заминированные опоры моста. Если вы успеете за отведенное вам на миссию время очистить и эти две опоры моста, вы выполните первую миссию.

Вторая миссия. Уничтожение радарной вышки террористов

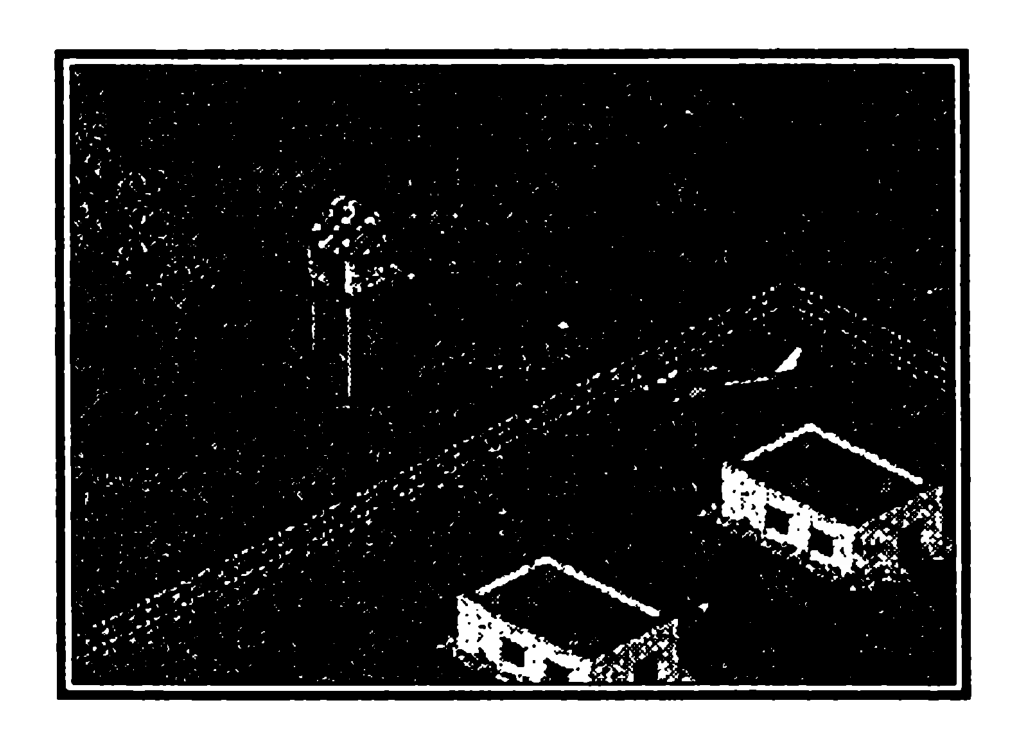
Летите в левый нижний угол карты, там стоит радарная вышка, которую охраняет множество солдат. Солдаты находятся на земле, и вы не можете их увидеть из-за облаков, поэтому ориентируйтесь по их выстрелам. Разобравшись с солдатами, охраняющими башню, быстро стреляйте по радарной башне, иначе набегут новые солдаты-охранники. Уничтожив радарную вышку, вы выполните вторую миссию.

Третья миссия. Уничтожение штаба террористов



Террористы устроили свой штаб прямо в самом центре города, в пяти небоскребах черного цвета. Вам необходимо уничтожить эти здания. Охраняют эти здания несколько самолетов AF 487 Hover chopper и множество солдат на крышах небоскребов. Поэтому постарайтесь не попадать под перекрестный огонь и не врезаться в небоскреб. Когда вы уничтожите все небоскребы террористов, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Уничтожение военной базы террористов



Вашей четвертой миссией является уничтожение военной базы террористов, на которой устроена стоянка танков HMF Armadillo. Находится эта база недалеко от моста Золотые ворота. Вам необходимо уничтожить все танки и все здания, находящиеся на этой военной базе. Также на этой базе находятся три очень мощных бомбы, которые вам очень пригодятся в следующих миссиях, поэтому постарайтесь не уничтожить их. Когда вы будете уничтожать вражеские танки и здания, будьте внимательны: под многими из них лежат бочки с топливом, амуниция или ремонтные комплекты, а под самым большим серым зданием лежит дополнительная жизнь. Когда вы уничтожите все танки и здания террористов, вы выполните четвертую миссию.

Пятая миссия. Секретные лаборатории террористов

В комплексе из пяти зданий террористы разрабатывают новое лазерное супероружие. Охраняют этот комплекс лабораторий пять танков Land shark ARM V, так что приготовьтесь к серьезной битве. После того, как вы разберетесь с охраной, уничтожайте здания лабораторий. В двух зданиях лаборатории находятся экспериментальные образцы лазерных пушек, которые охраняются солдатами с гранатометами. Уничтожив все здания и две лазерных пушки, вы выполните пятую миссию.

Шестая миссия. Отражение атаки на вашу базу

Террористы решили вплотную заняться вашей персоной. Пять самолетов AF 487 Hover chopper пытаются разрушить вашу базу. Вам необходимо защитить вашу базу и уничтожить все пять вражеских самолетов. Когда вы подлетите к вашей базе, вас атакует один вражеский самолет, уничтожайте его и летите дальше к базе, вас атакуют два вражеских самолета, а за ними еще два. После того, как вы уничтожите все пять самолетов, вы выполните шестую миссию.

Седьмая миссия. Уничтожение Хенчмена

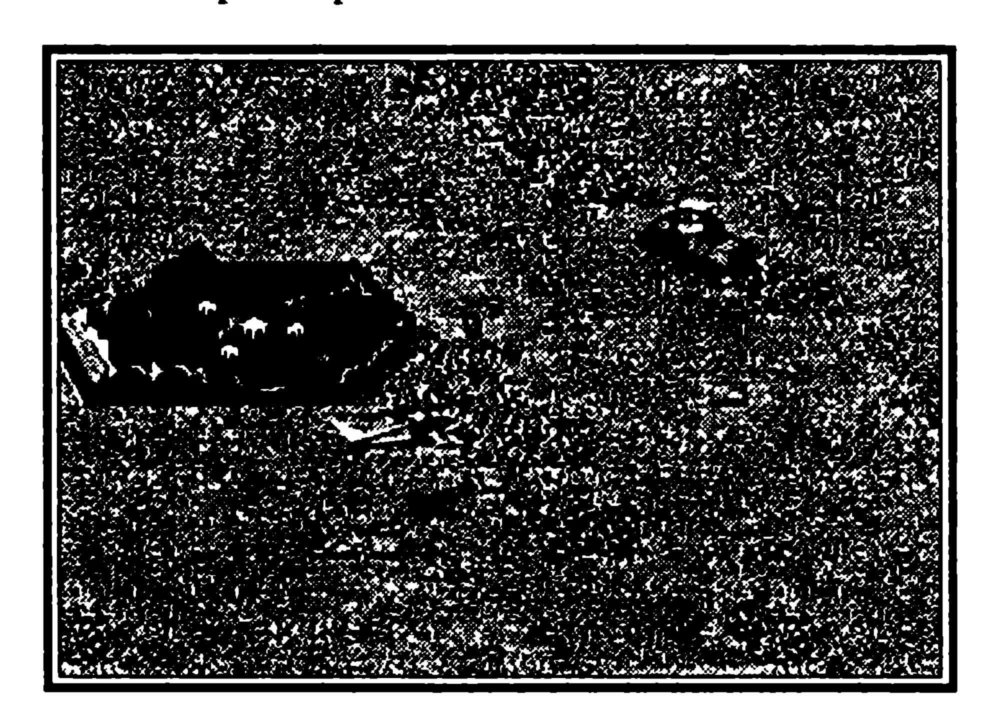
Вам предстоит нейтрализовать Хенчмена, главного заместителя Мелоуна. Как только вы выполните шестое задание, быстро летите вниз, там вы увидите шоссе, по которому едет красный Феррари, в этой машине и находится Хенчмен. Постарайтесь как можно быстрее уничтожить машину Хенчмена, иначе подъедут несколько танков из его охраны и Хенчмену удастся скрыться. Как только вы взорвете красный Феррари, вы выполните седьмую миссию.

Восьмая миссия. Освобождение музея Алькатрас

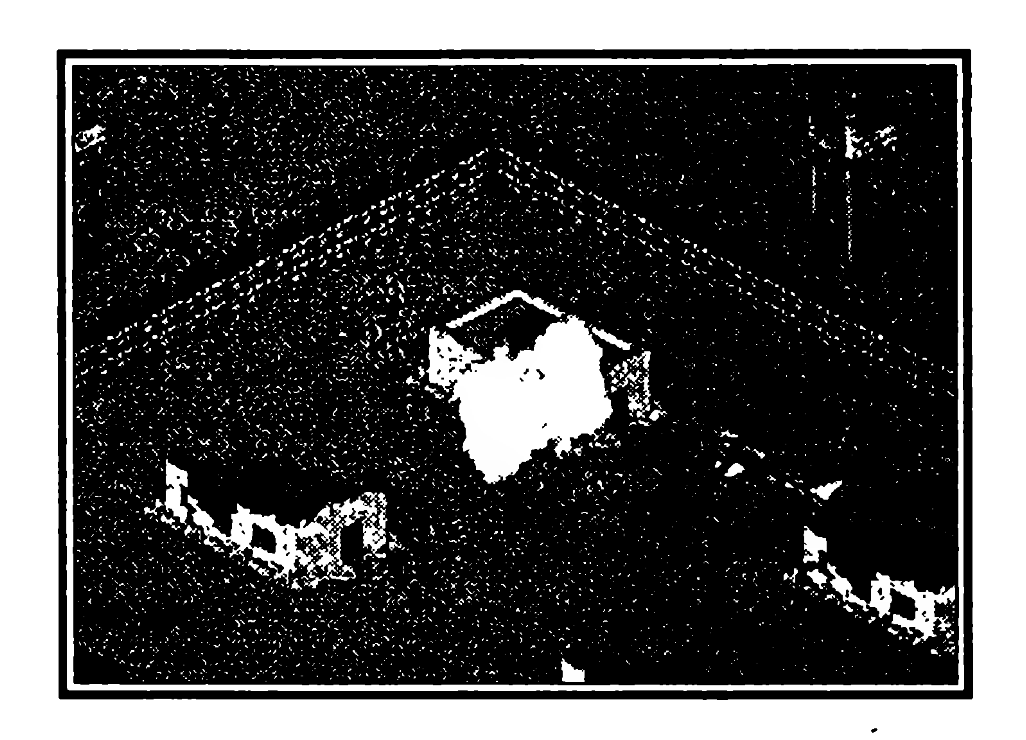
Террористы захватили бывшую тюрьму, а ныне музей Алькатрас (прямо как в фильме «Скала»). Летите к острову и уничтожайте три смотровые вышки. Затем взрывайте три барака, под которыми будут лежать амуниция, ремонтный комплект и бочка с топливом. Затем уничтожайте два танка HMF Armadillo, которые охраняют главное здание тюрьмы. После этого, ориентируясь по карте, уничтожайте два самолетов AF 487 Hover chopper. Когда вы уничтожите всю вражескую технику, появится посадочная площад-



ка, куда вы и должны приземлиться. Теперь, как и в миссии во втором задании по уничтожению нефтедобывающей платформы, вам придется покинуть кабину вертолета и продолжить освобождение музея Алькатрас в роли пилота. Управление пилотом и его вооружение аналогично седьмой миссии из второго задания. Вам также предстоит выполнить четыре миссии: уничтожить восемь сенсорных башен, которые управляют решетками, захватить секретные планы террористов, уничтожить ящики с винтовками М-16х и спасти секретного агента. В начале этапа бегите вверх и уничтожайте первую сенсорную башню. Как только вы ее взорвете, откроется решетка, и вы сможете продолжить ваш путь. Бегите вверх и вправо, там уничтожайте вторую сенсорную башню, затем возвращайтесь обратно и бегите вверх. Там ваш путь преградит решетка, поэтому сворачивайте налево. Через некоторое время вы увидите новую решетку, которую вы можете уничтожить выстрелами. За этой решеткой и будет стоять необходимая вам третья сенсорная башня. Уничтожайте ее и возвращайтесь к первой решетке, теперь вы можете уничтожить ее и пройти дальше. За ней будет сидеть бронированный зенитчик, уничтожайте его и бегите в правый коридор. Там будет еще один бронированный зенитчик, за которым будет стоять четвертая сенсорная башня, уничтожайте ее и возвращайтесь обратно. Бегите вверх и влево, вы попадете в комнату, где хранятся секретные планы, которые охраняют суперохранники. Будьте осторожны! Не уничтожьте случайным выстрелом секретные планы. Быстро хватайте документы, уничтожайте компьютер на столе, под ним лежит аптечка. Теперь расстреляйте всех суперохранников. Миссия N 2 выполнена. Теперь бегите в левый верхний коридор, там стоит пятая сенсорная башня. Вернитесь немного назад и бегите вверх. Там будут стоять два ящика с оружием, в одном из них будет стоять шестая сенсорная башня. Бегите вправо по коридору и уничтожайте ящики с оружием и подбирайте винтовки М-16х. В последнем ящике будет стоять седьмая сенсорная башня. Миссия N 3 выполнена. Уничтожайте седьмую сенсорную башню и возвращайтесь обратно. Бегите вверх по коридору, там будет стоять бронированный зенитчик и несколько суперохранников. Уничтожайте их и бегите в правый коридор, в конце которого будет стоять восьмая сенсорная башня, уничтожайте ее. Миссия N 1 выполнена. Теперь посмотрите по карте, в какой камере заключен секретный агент. Бегите к той камере, где содержится секретный агент, которого будет охранять бронированный зенитчик, освобождайте его. Когда вы его освободите, бегите за ним к новому выходу, но будьте осторожны: на всем пути вас будут атаковать бронированные зенитчики и суперохранники. Добежав к



выходу, вы выполните четвертую миссию, а с ней и четвертое задание. Смотрите небольшой мультипликационный ролик про новое оружие Мелоуна и преиступайте к выполнению пятого задания.



Пятое задание. Нью-Йорк

На брифинге перед вылетом на задание вы узнаете, что Мелоун предпринял новую тактику ведения террористических операций. При помощи огромного лазера и спутника Мелоун решил разрушать дома ни в чем не повинных Ньюйоркцев. Также, собрав все оставшиеся вертолеты, Мелоун решил захватить крупных бизнесменов Нью-Йорка. Вам предстоит спасти мирных жителей Нью-Йорка и, наконец, разобраться с силами террористов. Все действие на этом уровне происходит над крышами небоскребов Нью-Йорка. Поэтому все бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты спрятаны на крышах небоскребов под различными бойлерами с водой, колпаками над люками вентиляции и даже под горшками с пальмами. Взрывайте эти объекты, но постарайтесь не взорвать сами небоскребы, вы же не террорист. Также не забывайте, что за каждого спасенного и высаженного на площадку «Landing zone» человека вам восстановят по 100 единиц брони. Что касается врагов, то в этой миссии не будет никаких новых врагов. Вас будут атаковать уже знакомые вам вертолеты Scorpion attack chopper и стационарные крупнокалиберные пулеметы AAA MXL Flak cannon. Также некоторые солдаты приобрели фантастическую скорострельность, не хуже, чем у пулемета. Хорошо, что броня у солдат не увеличилась, а то солдаты превратились бы в самых грозных врагов в игре.

Первая миссия. Уничтожение штабов Мелоуна

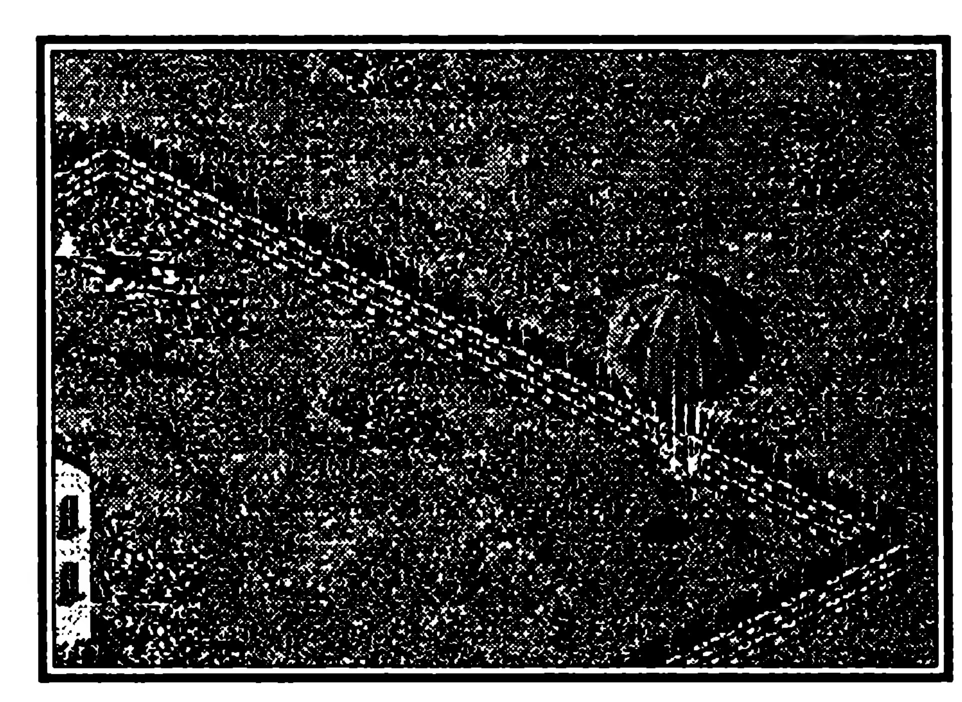
Вы еще не успели взлететь с вашей базы, а вас уже обстреливают. Выберите момент, когда интенсивность огня немного уменьшится, и взлетайте. Разобравшись с врагами, уничтожайте длинное коричневое здание прямо напротив вашей базы. Это и есть один из штабов Мелоуна, откуда координируется налет на Нью-Йорк. Теперь можете слетать в низ карты за скоростной лебедкой. Летите вверх, там, за зданием с пулеметом AAA MXL Flak cannon, будет точно такое же длинное коричневое здание. Взрывайте его и летите вверх. Там будут еще два здания террористов, отличить которые от остальных небоскребов легко по надписи «MALONE» на фасаде. Охраняют эти здания вертолеты Scorpion attack chopper. Когда вы взорвете два здания с надписью «MALONE», вы выполните первую миссию.

Вторая миссия. Спасение мирных жителей

Мелоунские террористы подожгли с помощью огромного лазера несколько небоскребов. Вам надлежит эвакуировать мирных жителей с крыши горящих зданий. Ориентируясь по карте, летите к первому горящему дому и подбирайте с крыши небоскреба людей. Будьте внимательны! Когда вы будете эвакуировать людей, на крыши соседних домов будут выбегать вражеские солдаты и обстреливать вас. Собрав всех людей, летите разгружаться на площадку «Landing zone», затем летите ко второму горящему зда-



нию. Этот горящий небоскреб охраняют два вертолета Scorpion attack chopper. Уничтожайте их, подбирайте людей с крыши. Высадив людей, летите к третьему и четвертому горящим небоскребам, благо, они стоят почти рядом. Эти два здания также охраняют два вертолета Scorpion attack chopper. Уничтожайте их, подбирайте людей с горящих небоскребов и летите к пятому небоскребу. Собрав всех людей с крыши пятого горящего небоскреба, вы выполните вторую миссию.

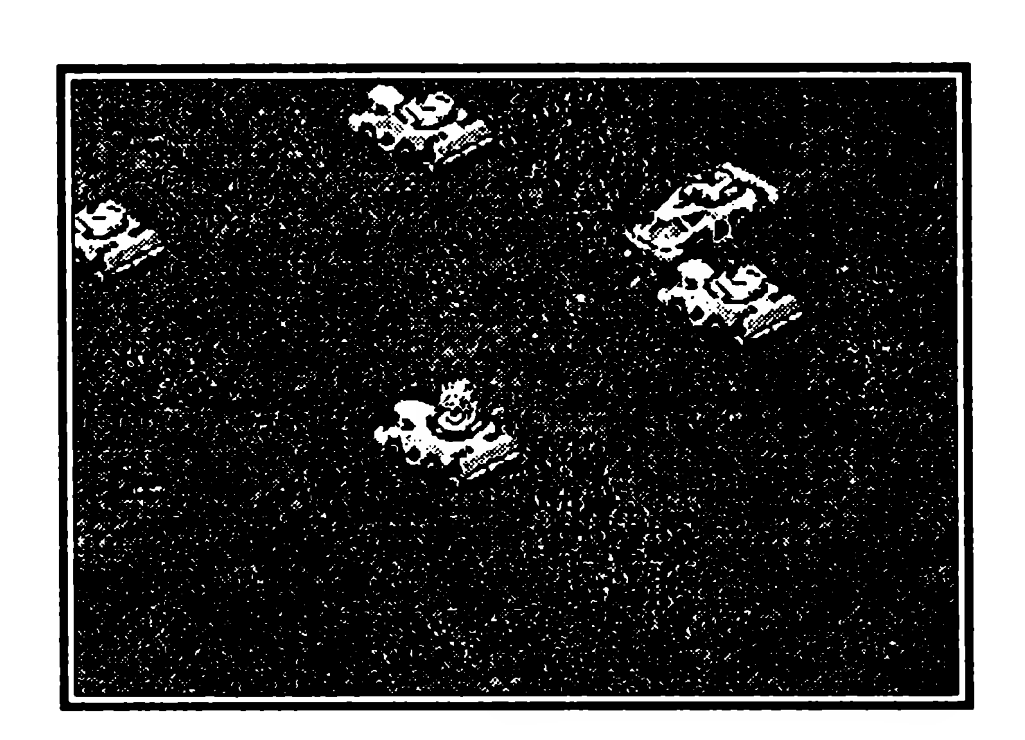


Третья миссия. Уничтожение вертолетов террористов

Вы должны уничтожить последние силы террористов — вертолеты Scorpion attack chopper. Вверху карты террористы устроили хорошо укрепленную вертолетную базу. Охраняется эта база несколькими стационарными пулеметами AAA MXL Flak cannon и множеством солдат с фантастически скорострельным оружием. Также эту вертолетную базу патрулируют несколько вертолетов Scorpion attack chopper, а остальные вертолеты сидят прямо на крышах небоскребов. Когда вы подлетите к сидящим на крышах вражеским вертолетам, как можно быстрее уничтожайте их, иначе они взлетят и начнут вас обстреливать. Вы также должны уничтожить небоскреб террористов рядом с вертолетной базой. Выглядит этот небоскреб так же, как и те, что вы уничтожали в начале первой миссии – высокое коричневое здание. Когда вы разберетесь с охраной, уничтожите все вражеские вертолеты и взорвете небоскреб террористов, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Спасение бизнес-лидеров

Двадцать крупнейших бизнесменов Нью-Йорка собрались в здании «Международного торгового центра» на конференцию. Террористы не могли пропустить это событие и взяли бизнесменов в заложники. Охраняют этот небоскреб всего два солдата и один вертолет, так что особых проблем у вас не должно быть. Вся сложность этой миссии заключается в том, что бизнесменов двадцать человек и вам придется летать между небоскребом и площадкой «Landing zone» четыре раза. Последний из спасенных вами бизнесменов сообщит, что террористы заложили в здании бомбу с часовым механизмом. Все, четвертая миссия выполнена. Появится посадочная площадка, на которую вы должны приземлиться.



Пятая миссия. Спасение здания «Международного торгового центра»

Эта самая короткая миссия во всей игре. Как только вы приземлитесь на посадочную площадку, появится экран с изображением часовой бомбы с тремя проводками от детонатора. Выбор, какой проводок перерезать осуществляется по средствам все тех же трех

кнопок «А», «В» и «С». Вам нужно перерезать синий проводок, то есть нажать на кнопку «А». Все, пятая миссия выполнена. Возвращайтесь на базу, пятое задание выполнено. Смотрите небольшой мультипликационный ролик, в котором Мелоун опять устраивает нагоняй своим помощникам за то, что все его планы и все вертолеты разрушил одинединственный пилот вертолета.



Шестое задание. Лас-Вегас

Лас-Вегас — город, который оживает ночью, превращаясь в море огней. Вероятно, поэтому действие этого этапа происходит ночью, что немного затрудняет прицеливание по вражеской технике. Перед началом этого этапа вы попадете в уже знакомую комнату отдыха пилотов, где сможете выбрать новых, ранее недоступных вам пилотов. Выбирайте, если хотите, нового пилота и отправляйтесь на инструктаж перед вылетом на задание. На инструктаже вам сообщат, что раз вы уничтожили все военно-воздушные силы террористов, Мелоун предпринял наземную атаку на Лас-Вегас. Вам надлежит захватить командира террористов, чтобы узнать местонахождение радаров. Также вы должны уничтожить всю вражескую наземную технику. И, наконец, в очередной раз, покинув уютную кабину вашего вертолета в роли пилота уничтожить казино Мелоуна. Все бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты на этом этапе спрятаны под разнообразными зданиями закусочных, автозаправок и прочими маленькими домиками. Как не жаль, но вам придется их все разрушить. Что касается врагов, то в этой миссии вас будут атаковать уже знакомые вам бронеавтомобили XP3 Bulldog, танки HMF Armadillo и Land shark ARM V и стационарные пулеметы AAA M Flak cannon. Обратите внимание, что на этом этапе нет ни мирных жителей, которых надо спасать, ни площадки «Landing zone». Так что вы не сможете восстанавливать броню вашего вертолета этим способом.

Первая миссия. Захват командира террористов

Ориентируясь по карте, летите захватывать командира террористов, который находится в синем бронеавтомобиле, знакомом вам по второй миссии первого задания. Уничтожайте синий бронеавтомобиль, из него выскочат гранатометчик и командир. Расстреливайте гранатометчика и подбирайте командира террористов. Все, миссия N 1 выполнена.

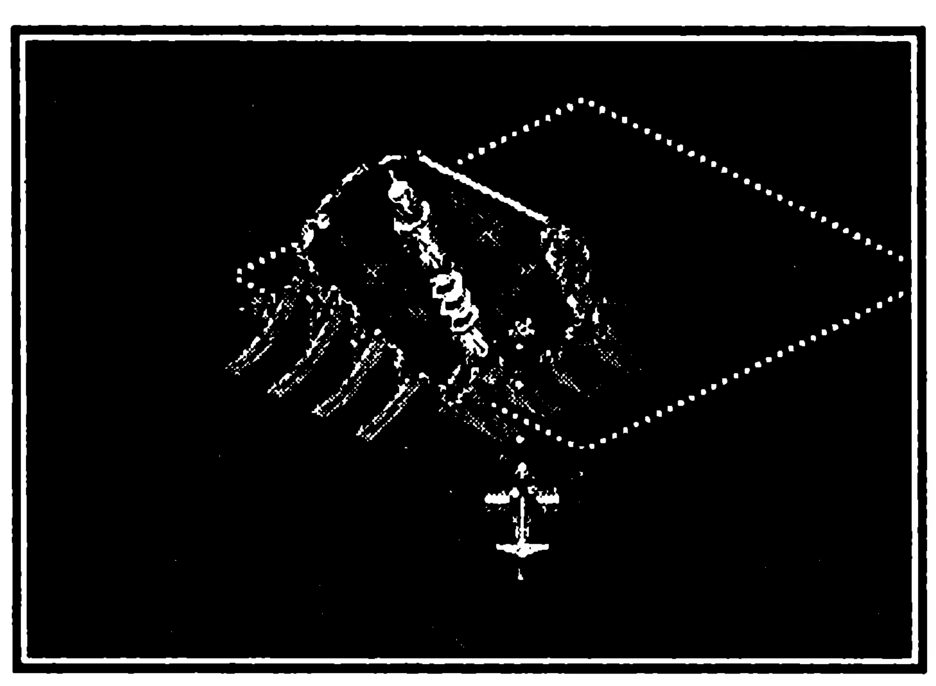
Вторая миссия. Уничтожение радаров террористов

Допросив пленного командира террористов, вы узнаете точнее местоположение всех радаров. Радары базируются не только на зданиях, но и на рекламных щитах, смотрите, не пропустите их в темноте. Уничтожив пять радаров внизу карты, летите в правый верхний угол карты, где стоят еще пять радаров. Уничтожив все радары вверху карты, вы выполните вторую миссию.

Третья миссия. Снятие блокады шоссе

Террористы заблокировали четыре дороги, ведущие в город, и атакуют все проезжающие автомобили мирных жителей. Вы должны уничтожить всю вражескую технику,

блокирующую дороги города. Каждая такая засада хорошо укреплена и вы должны быть предельно внимательны. Летите к левой верхней засаде, там вас встретят танк Land shark ARM V, танк HMF Armadillo и несколько солдат с гранатометами. Уничтожайте всю технику террористов, как только вы взорвете последний танк, исчезнут заборы, перерождающие шоссе. Теперь летите в правый конец карты, там будут еще две засады. На нижней засаде, между танками, лежит дополнительная жизнь, смотрите, не подорвите ее случайным выстрелом. Уничтожив эти две засады, летите вниз карты, там находится последняя засада. Здесь, вместо танка Land shark ARM V, вас встретят два броневика XP3 Bulldog. Уничтожив всю технику и на этой засаде, вы выполните третью миссию.

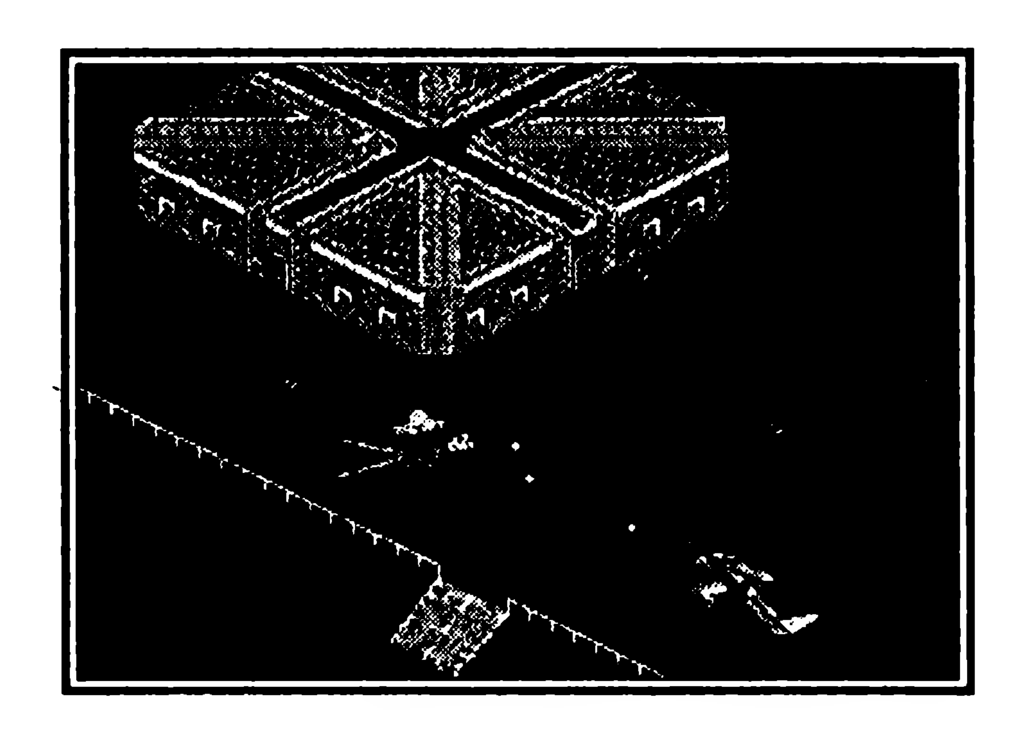


Четвертая миссия. Уничтожение техники террористов

Вы должны уничтожить многочисленную вражескую технику, которая расположена вдоль центрального проспекта Лас-Вегаса. Для успешного выполнения этой миссии вам необходимо уничтожить 15 из 19 вражеских машин. Из этих 19 машин 10 — танки Land shark ARM V, остальные 9 — броневики XP3 Bulldog. Но не пытайтесь выискивать легкие цели, так как машины расположены близко друг от друга и все время патрулируют территорию по такой траектории, чтобы пересекаться с траекторией другой машиной. И вы можете нарваться на перекрестный огонь сразу от трех машин, поэтому лучше уничтожать всех врагов по порядку. Кстати, если примерно с середины бульвара полететь вверх и вправо, то вы попадете к шести фиолетовым беседкам. Под одной из них лежит дополнительная жизнь. Когда вы настреляете 15 единиц вражеской техники, вы выполните четвертую миссию.

Пятая миссия. Уничтожение электростанции

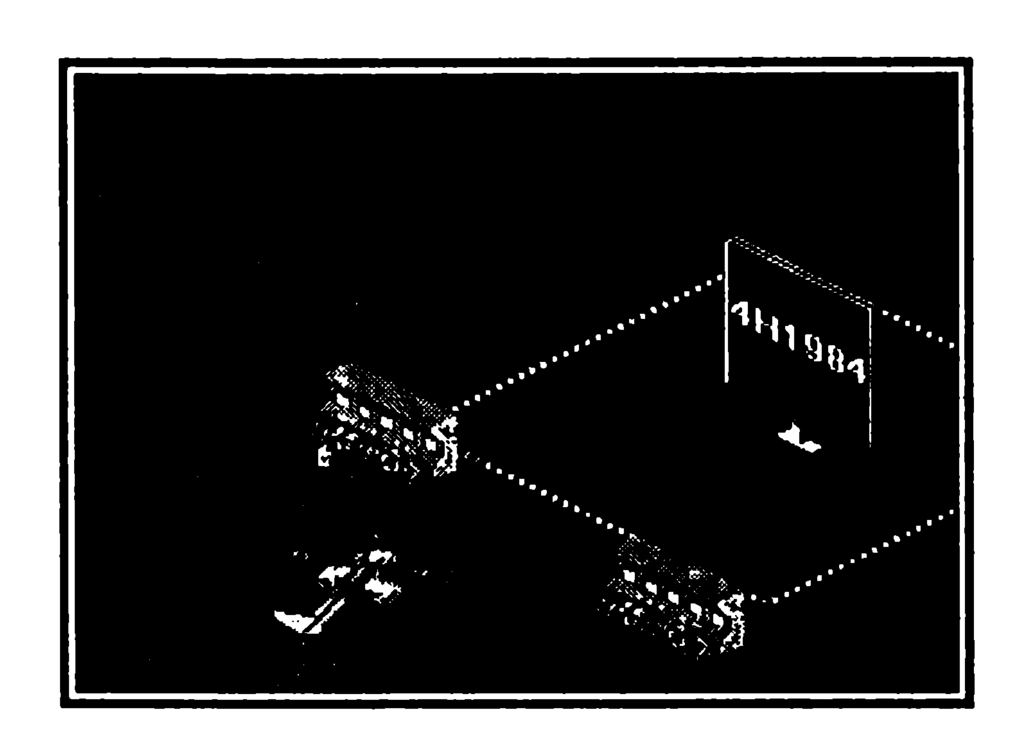
Охранная система казино Мелоуна использует большие энергетические мощности, для которых террористы построили дополнительную электростанцию. Летите в самый верх карты, там, на пустыре, и будет стоять электростанция, которую охраняют четыре пулемета AAA M Flak cannon, расположенные по углам электростанции. Постарайтесь не попадать под перекрестный огонь этих стационарных пулеметов. После того, как вы уничтожите все пулеметы, взрывайте само здание электростанции, но будьте осторожны: под зданием лежат бочки с топливом, амуниция и ремонтный комплект смотрите, не уничтожьте их. Все, миссия N 5 выполнена. Теперь можете лететь к казино Мелоуна.



Шестая миссия. Уничтожение охраны вокруг казино Мелоуна

Вы должны уничтожить всю охрану вокруг казино главаря террористов, чтобы спокойно приземлиться на посадочную площад-

ку. Охрана состоит из пяти крупнокалиберных пулеметов AAA M Flak cannon и трех гранатометчиков. Когда вы уничтожите всю охрану, рядом с казино появится посадочная площадка. Все, миссия N 6 выполнена.



Седьмая миссия. Уничтожение казино Мелоуна

Садитесь на посадочную площадку, ваш пилот покинет кабину вертолета, и вы окажетесь в холле казино. Управление пилотом и его вооружение аналогично миссиям из второго и четвертого задания. Вам также предстоит выполнить пять миссий: уничтожить трех начальников охраны казино, освободить заложников, захватить подружку Мелоуна, уничтожить пулеметные башни и найти вход в секретный тоннель, который ведет к базе Мелоуна. Все миссии вы должны выполнять в их порядковой последовательности, иначе вас очень быстро уничтожат. На этом этапе вам часто будут попадаться длинные ряды игровых автоматов «Однорукий бандит» не уничтожайте их до четвертой миссии – они послужат вам неплохим щитом от пулеметных башен. Уничтожать следует отдельно стоящие игровые автоматы и столы с рулеткой, под ними лежат ящики с амуницией и аптечки. В холле, расстреляв стеклянную дверь, бегите вверх, там будут три одиноко стоящих игровых автомата, расстреливайте их, под ними лежат ящики с амуницией. Теперь осторожно, стараясь не попадать под огонь пулеметных башен, бегите в самый верх карты. Там будет стоять первый начальник охраны, уничтожайте его и бегите влево. Там, между столов с рулеткой, будут стоять крупье и второй начальник охраны, расстреляв их, бегите к последнему начальнику охраны. Последний, третий начальник охраны спрятался за двумя столами с рулеткой, на которых установлены скорострельные пулеметы, уничтожать эти пулеметы лучше издали и по одиночке. Расстреляв последнего начальника охраны казино, вы выполните первую миссию. Теперь бегите вниз, также стараясь не попадать под огонь пулеметных башен, там, в большой кассе по продаже жетонов, и содержатся заложники. Взрывайте эту кассу и расстреливайте охрану, затем подбирайте заложников. Все, миссия N 2 выполнена. Теперь бегите в левый верхний угол карты — там, в небольшом здании с вывеской «VIP» (очень важная персона) и сидит подружка Мелоуна, которая должна знать точное местоположение входа в секретное метро. Охраняют это здание шесть охранников и один начальник охраны внутри здания. Разобравшись с охраной, идем допрашивать подружку Мелоуна, которая сообщит нам, что вход в секретное метро замаскирован под одну из пулеметных башен, но она точно не знает, под какую из пяти пулеметных башен замаскирован вход. Все, миссия N 3 выполнена. Что ж, бежим уничтожать пулеметные башни. Пулеметные башни защищены сверху каркасом от кассы по продаже жетонов, который надо взорвать, чтобы непосредственно добраться до пулеметной башни. И пока вы будете взрывать кассу по продаже жетонов и саму пулеметную башню, башня будет вас интенсивно обстреливать. Поэтому уничтожать пулеметные башни надо таким способом: найдите стоящий поблизости от пулеметной башни ряд игровых автоматов «Однорукий бандит» и, высунувшись из-за края ряда автоматов, стреляйте

по диагонали в пулеметную башню, не жалея ракет. От здания «VIP» бегите вправо, к первой пулеметной башне и уничтожайте ее. Затем бегите дальше вправо и уничтожайте вторую пулеметную башню. От этой башни спуститесь немого вниз, там стоят три игровых автомата, под двумя из них лежат ящики с патронами, а под третьим аптечка. Разрушайте эти автоматы, берите, что нужно, и бегите вправо, к третьей пулеметной башне. Разрушив третью пулеметную башню, спускайтесь вниз, к четвертой пулеметной башне и взрывайте ее. Затем бегите в правый нижний угол карты, там стоит последняя пятая пулеметная башня. Эта башня, в отличие от других, не стреляет по вам, и вы можете спокойно ее взрывать. Взорвав пятую пулеметную башню, вы выполните четвертую миссию. На месте взорванной пятой пулеметной башни появится вход в секретное метро Мелоуна. Сев в вагонетку секретного метро вы выполните пятую миссию, а с ней и шестое задание. Смотрите небольшой мультипликационный ролик про ваше путешествие по секретному метро Мелоуна и приступайте к выполнению седьмого задания.

Седьмое задание. Секретная база Мелоуна

Это задание начинается не с привычного для вас брифинга, а с вашей высадки из вагонетки и посадке в вертолет. Поэтому вы остались без привычных указаний на задание и вам не известен полный список целей на это задание. Известна только первая миссия – уничтожение крупнокалиберных пулеметов вокруг выхода из метро. Остальные цели будут появляться в порядке выполнения вами миссий. Также ясно, что вам наконец-то предстоит непосредственно сразиться с самим Мелоуном. Все бочки с топливом, амуниция и ремонтные комплекты на этом этапе в основном спрятаны под вашими врагами. Смотрите, не подорвите их в пылу сражения. Что касается врагов, то в этой миссии вас будут атаковать уже знакомые вам танки HMF Armadillo и Land shark ARM V и стационарные пулеметы AAA M Flak cannon. В общем, нечего нового и страшного. Обратите внимание, что на этом этапе также нет ни мирных жителей, которых надо спасать, ни площадки «Landing zone». Так что вы не сможете восстанавливать броню, вашего вертолета этим способом. На этом этапе тщательно планируйте все ваши действия, так как на этапе мало бочек с топливом, амуниции и ремонтных комплектов, а в начале этапа на карте вообще обозначено по одной бочке с топливом и один ящик с амуницией. Правда, многие миссии проходят в одном и том же месте карты.

Первая миссия. Уничтожение техники террористов

Когда вы сядете в ваш вертолет, летите уничтожать пулеметы AAA M Flak cannon и танки Land shark ARM V, которые расположены вокруг выхода из секретного метро. Некоторые цели уже отмечены на карте, другие появятся после уничтожения вами техники террористов. Когда вы уничтожите 12 единиц вражеской техники, вы выполните первую миссию.

Вторая миссия. Уничтожение вражеских казарм

Вам предстоит уничтожить две казармы, где находятся вражеские солдаты. Эти здания охраняют по два пулемета AAA M Flak cannon и множество солдат. Кстати, солдат, которые стоят за зданием казармы и не стреляют по вам, можно не уничтожать, их убьет взрывная волна от взрыва казармы. Уничтожайте охрану вокруг первой казармы и взрывайте само здание. Затем летите ко второй казарме и уничтожайте ее. Миссия N 2 выполнена.





Третья миссия. Уничтожение центра управления

Вам необходимо уничтожить большие компьютеры, с помощью которых террористы координируют все боевые действия на территории США. Вы должны уничтожить не только компьютерные терминалы, но и огромные экраны компьютеров, операторов компьютеров и солнечные батареи, питающие компьютеры. Охраняют эти компьютеры всего несколько вражеских солдат. Уничтожив все компьютеры, вы выполните третью миссию.

Четвертая миссия. Уничтожение центра управления суперлазера

Вам необходимо уничтожить большие компьютеры, которые управляют суперлазером. С помощью этого лазера террористы поджигали небоскребы Нью-Йорка в пятом задании. Находятся эти компьютеры сразу же за зданием, в котором находится суперлазер, чуть ниже центра управления. Уничтожив два компьютера и их операторов, вы выполните четвертую миссию.

Пятая миссия. Уничтожение охраны суперлазера

Теперь вы должны непосредственно уничтожить сам суперлазер. В начале это здание вообще не охраняется, но как только вы начнете стрелять по этому зданию, подъедут два танка Land shark ARM V. Разобравшись с танками, взрывайте здание с суперлазером. Не тратьте патроны, стреляя по суперлазеру, который находится внутри здания обычными средствами, вам его не уничтожить, нужна бомба. Все, миссия N 5 выполнена.

Шестая миссия. Уничтожение штаба Мелоуна

Вам предстоит уничтожить здание, в котором скрывается главарь террористов Мелоун. Это здание находится за бараками, которые вы уничтожали во второй миссии, и хорошо охраняется и имеет хорошую броню. Три пулемета AAA M Flak cannon, множество солдат и танк Land shark ARM V, который подъедет, когда вы начнете стрелять по зданию. Также на крыше этого здания установлен очень скорострельный пулемет с большой убойной силой. Расправившись со всей охраной, стреляйте по зданию, которое имеет хорошую броню и может довольно долго выдерживать ваш огонь. Когда вы взорвете это здание, вы выполните шестую миссию.

Седьмая миссия. Захват Мелоуна

Когда вы взорвете штаб, из него выбежит человечек в красной рубашке, это и есть Мелоун. Вы должны подцепить его крюком вашей лебедки. Когда вы подцепите Мелоуна, вам покажут картинку, где Мелоун, висящий на вашей лебедке и обвешенный взрывчаткой, сообщит вам, что «Вы выиграли битву, но я намерен выиграть войну». Мелоун решил взорвать ваш вертолет бомбой с часовым механизмом, а для уничтожения суперлазера вам как раз необходима такая бомба. Используем Мелоуна с его бомбой для уничтожения суперлазера. У вас есть 29 секунд, чтобы довезти Мелоуна с бомбой до суперлазера. Когда вы подлетите к супер лазеру, бросайте Мелоуна вниз на лазер (кнопка «А»). Миссия N 7 выполнена.

Восьмая миссия. Уничтожение суперлазера

Эта миссия автоматически выполняется, когда сброшенный вами главарь террористов Мелоун взорвется вместе с суперлазером. Все миссия N 8 выполнена. Можете возвращаться на базу, и отдыхать и наслаждаясь финальным роликом игры. Вы в очередной раз спасли Америку от угрозы террористов.

Congratulations!!! Поздравляем!!!



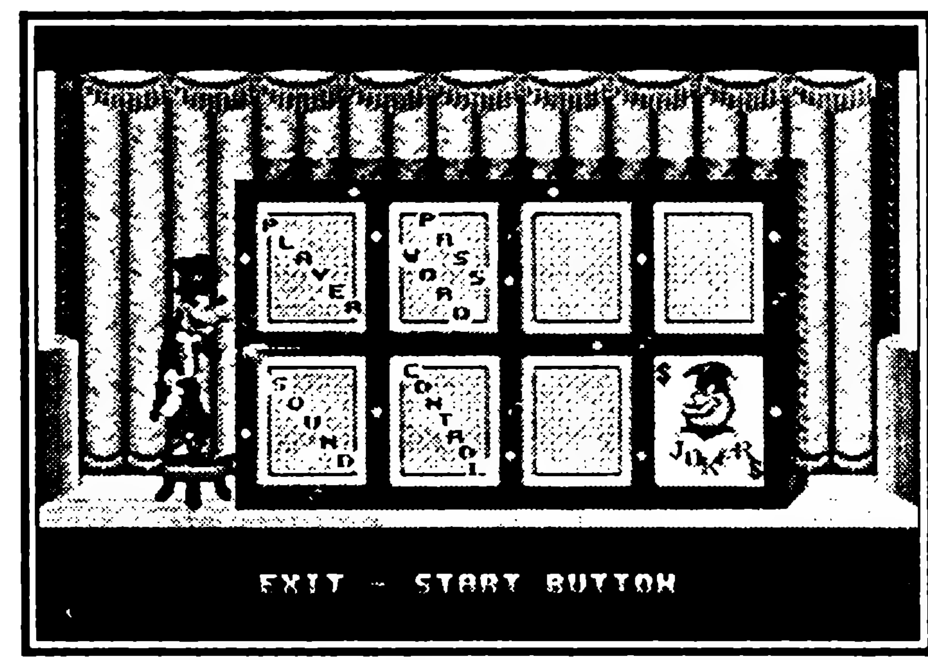
WORLD OF ILLUSION

МИР ИЛЛЮЗИЙ

Sega ● Количество игроков 2 ● Приключения
Рейтинг ★★★★★★☆☆☆

Очень забавная игра, героями которой являются два небезызвестных персонажа Голливуда — Микки и Дональд, — рисованные актеры киностудии Диснея. На этот раз из переделки, в которую они попали, доставать их придется именно вам с помощью одного из двух героев. Примечательно, что в этой игре вполне сносно можно играть и вдвоем с партнером, но в этом случае они несколько мешают друг другу. Сюжет игрушки довольно-таки прост и заключается в следующем: так как и Дональд, и Микки являются персонажами сказочными, то в своих мультфильмах они обладают некоторой магией. И вот однажды они доколдовались до того, что попали в параллельный мир, принадлежащий злому волшебнику (роль его также исполняет небезызвестный вам по мультсериалам пес), который решил проучить смельчаков, заставив пройти множество испытаний. Лишь в том случае, если они удачно справятся со всеми невзгодами, выпавшими на их долю, они смогут вернуться в свои мультфильмы и продолжать заниматься волшебством там.

Всего в игре пять уровней, каждый из которых состоит из многочисленных отрезков. Можно играть либо за Дональда, либо за Микки, но в любом случае набор их магии будет одинаков. При игре вдвоем они не способны причинить друг другу ощутимого вреда, но могут немного затормозить действия другого, применив на нем магию. С начала игры вы получаете три полноценные жизни, каждая из которых состоит из нескольких делений энергии, показанных на экране в виде карточной колоды. Всего можно набирать до восьми делений, хотя в начале игры вы получите всего пять.



Меню и загрузка

Загрузка игры ничем особенным не отличается, разве что с меню установок вам придется изрядно повозиться, чтобы выбрать нужные настройки. Итак, пролистав несколько заставок-клипов, вы увидите комнату, в которой Гуффи указкой выбирает для вас опции. Это следующие разделы:

Player – выбор количества игроков и персонажа

Password – ввод пароля для записанного уровня

Sound – установка музыкального сопровождения

Control – выбор возможностей управления

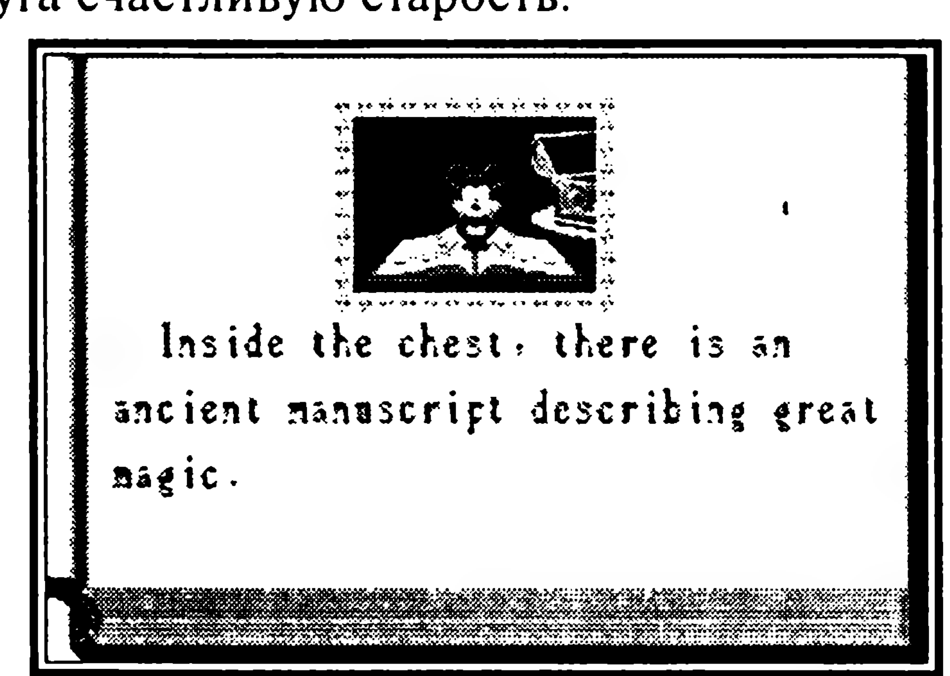
Зайдя в меню выбора игроков с помощью кнопки С, выберите, нажимая кнопки управления влево-вправо, количество игроков, а затем, снова нажав С, конкретного персонажа. Одинаковыми героями играть нельзя, при выборе первым игроком одного из двух, второму игроку автоматически назначается другой. Имейте ввиду, что, загру-

жая какую-либо опцию меню, нужно пользоваться лишь кнопкой С. Кнопка В, а точнее, ее нажатие, в любом месте отправит вас в главное меню, а нажатие кнопки Start – вообще сразу в игру.

В опции установки пароля вам опять же с помощью кнопки С и кнопок направления нужно будет установить нужный вариант из четырех карт, после чего нажать Start – в этом случае либо игра начнется с нужного вам уровня, либо, если пароль окажется неверным, вы получите отказ. Выйти отсюда также можно с помощью кнопки С, которая выведет вас снова в главное меню.

Опция установки музыкального сопровождения разрешает вам выбрать один из двадцати семи вариантов мелодий (music) и один из шести вариантов закадрового голоса (voise). Сделав это с помощью той же С, можете либо сразу оттуда отправиться в игру (кнопка Start), либо закончить прежде установку параметров, поставив нужное вам управление (кнопка В). В меню Control выберите один из четырех предложенных вариантов управления (советую взять второй или третий вариант) и, нажав кнопку старта, отправляйтесь сражаться за свою и друга счастливую старость.

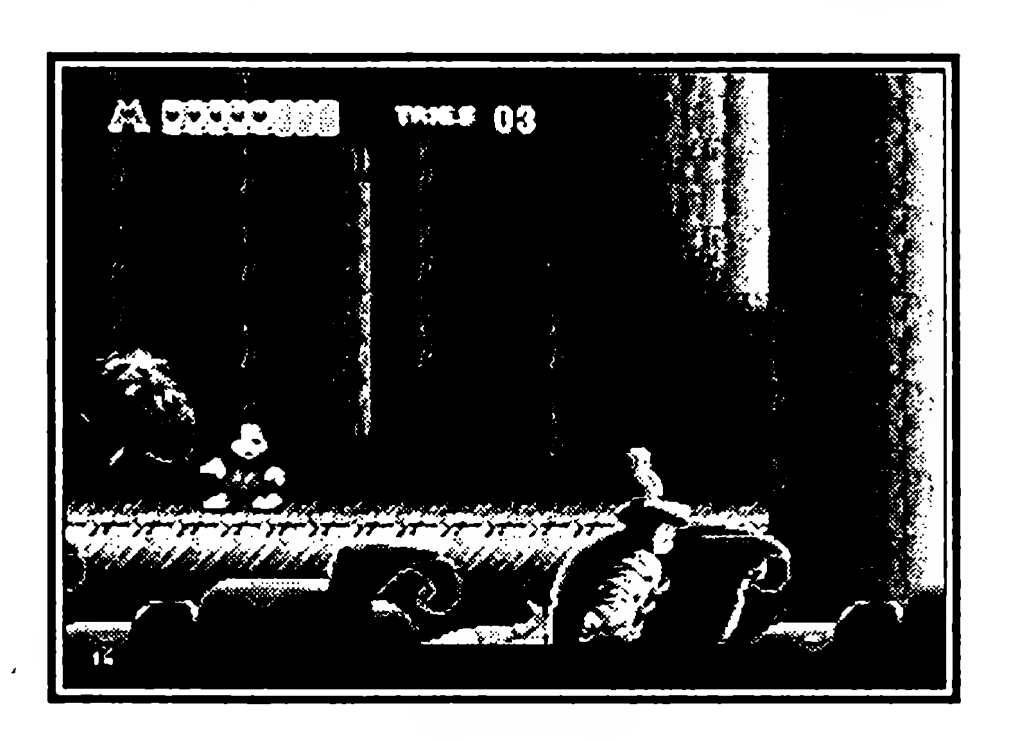
Управление



Start – загрузка игры, пауза во время игры
А – действие второго плана
В – прыжок
С – удар плащом
D – движение
D (↓) – приседание
D (↓) + В – передвижение ползком

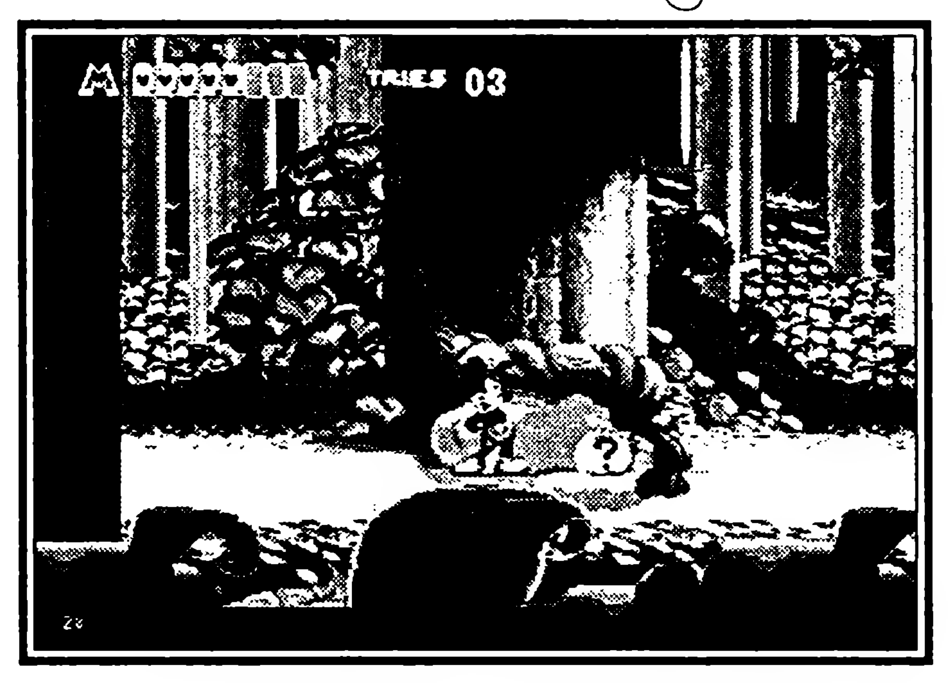
Прохождение

Уровень 1: Лес



Как видно из названия уровня, герой попадает в лес, где основные его препятствия – деревья и сучья, а враги – насекомые и другие обитатели леса. Не обходится здесь и без помощников – кем-то заранее заботливо расставлены подкидывающие вас кверху доски, огромные цветы помогают взлететь до макушек деревьев, и тому подобные радости.

Ну вот, значит, выбрали героя и отправляемся в путешествие по волшебному лесу (обмолвлюсь сразу, что я играл за Микки Мауса, поэтому и упоминать буду только его в данном описании). Прежде всего определитесь с кнопками и потренируйтесь в использовании своего плаща, после чего можно двигаться вперед. Пройдя по тропинке всего несколько первых шагов, герой сразу подвергнется нападению нескольких муравьев, причем их атаки будут следовать одна за другой, а не одновременно. Заметьте, что немедленно уничтожить муравья плащом вы сможете только в непосредственной бли-



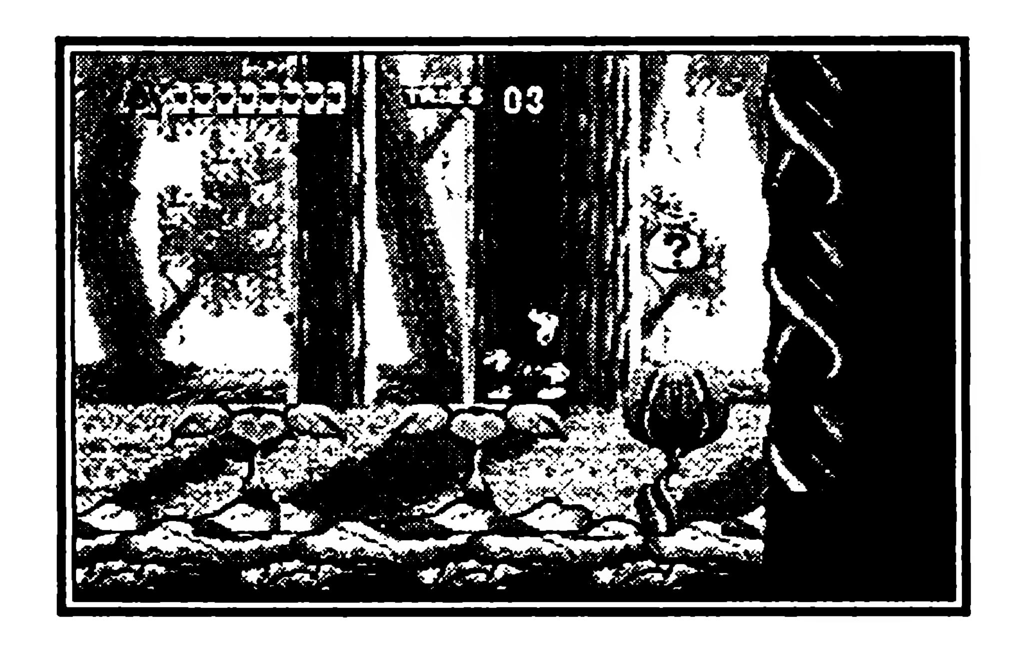
зости от него, в противном же случае, если оно будет немногим больше, чем ядом, вы всего лишь на некоторое время задержите неприятеля. Это правило действует и в отношении других насекомых. Превратив (да-да, именно превратив, а не убив) троих милых муравьишек в цветы, вы пройдете еще немного дальше, где точно так же расправитесь еще с одним насекомым и непонятным существом в виде кучки прошлогодних листьев, которые начинают вдруг летать вокруг вас. После этого Микки подойдет с поваленному травяному стеблю, под которым можно увидеть мешок белого цвета с нарисованным на нем вопросительным знаком. Чтобы взять его, вам необходимо проползти под травинкой. Если не хотите терять время – это не обязательно, траву можно вполне перепрыгнуть, но учтите, что внутри таких мешочков часто находится дополнительная энергия, что вам иногда сильно требуется. Как только вы отойдете от травинки вправо, сзади вас догонит синяя стрекоза, поэтому, чтобы не попасть в ее лапы, нужно будет быстро развернуться и накрыть ее плащом – зловредное насекомое превратится в красивую бабочку. Пройдите еще немного вперед и, прогнав двух лиственных чудиков, используйте так к месту предоставленную вам доску с камнем на другом конце, чтобы подняться на макушки деревьев и собрать призы, зависшие в воздухе. Во время полета вам не нужно двигаться, свободно наслаждайтесь отдыхом, так как больше его не будет. И только взлетев на ту ветку, где герой не попадает сразу на доску, вам необходимо будет начать действовать самим. Запрыгните на последнюю ветку, подберите там конфету и двигайтесь вправо через яму. На другой стороне провала вас сразу же атакует стрекоза, а за ней – взвод муравьев, после чего Микки подойдет к старому сухому стволу дерева, внутри которого лежит мешок с призом. Взять его для вас теперь не проблема, но если у вас заполнены уже к этому моменту все деления энергии, мешок вам не понадобится – он содержит червовую карту, добавляющую одно деление в вашу жизнь.



Пройдя вправо до конца, вы найдете спуск в дереве, через который снова попадете на землю. Там, расправившись еще с несколькими муравьями, точно таким же образом, но через другое дупло попадете во второй эпизод уровня.

Следующий эпизод практически не отличается от предыдущего, разве что врагов стало побольше и действовать вам придется более решительно. Заметьте, что на небольшой высоте над землей располагаются раскрытые лепестки красных цветов, по которым вполне даже сносно можно прыгать, не обращая внимания на копошащихся внизу насекомых. Таким образом, вы добре-

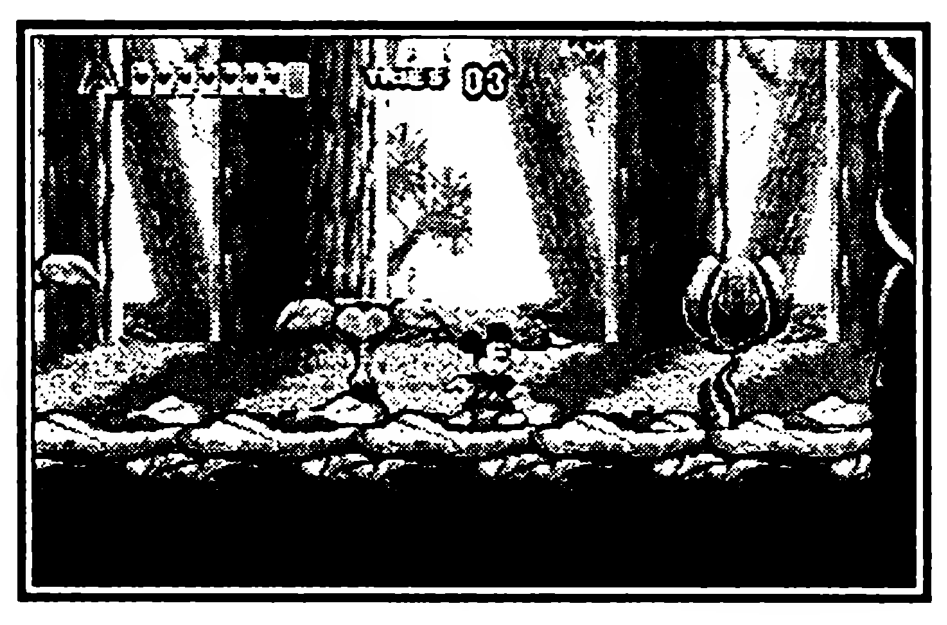
дете до отвесной стены, перед которой стоит закрытый цветок. Прыгните на него – в этом случае он на мгновение проглотит вас, а потом с силой выплюнет вверх, передав таким образом эстафету следующему цветку, который доставит вас в конечный пункт полета. По дороге вы, естественно, соберете несколько призов. Как только окажетесь наверху, приготовьтесь отразить нападение стрекозы, – она прилетит из правого угла комнаты. Далее спуститесь на одну ступеньку вниз вправо и перепрыгните на цветок, взяв таким образом приз и задействовав платформу в виде лепестка, отрывающегося от соцветия и повисающего в воздухе. Он помогает Микки добраться до призов, далеко отстоящих от земли. Чтобы взять и самый дальний приз, прыгните несколько раз на цветке, до тех пор, пока лепестки не перестанут сменяться, и затем идите по ним вперед. Затем вернитесь на первый лепесток и с него спрыгните на скат, после чего мышонок скатится вниз и приземлится там, где его не достанет стрекоза, уже готовящая свое нападение. Отсюда у вас два пути, по которым можно дойти до финала эпизода; постараюсь описать оба.

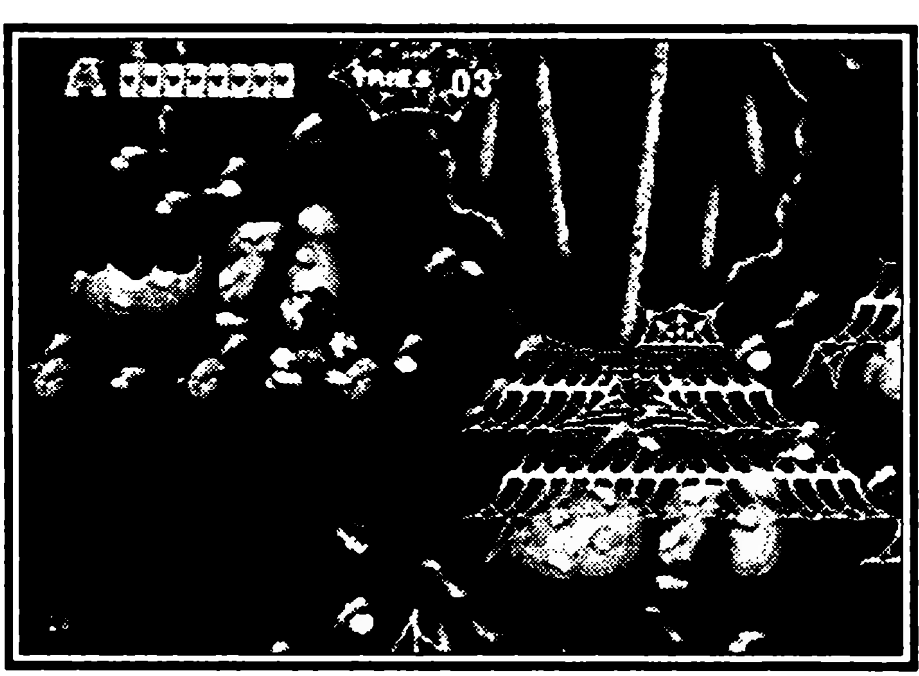


Первый, наиболее трудный, – по воздуху. Со ступеньки, на которой вы сражались со стрекозой, запрыгните назад на ступеньку выше, и оттуда – вправо, на платформу, где стоит еще один цветок. Как и в предыдущем случае, попрыгайте несколько раз по нему, пока не появятся все лепестки, и тогда идите по ним вперед. На протяжении всей дороги вас будут атаковать стрекозы, появляющиеся в самых неожиданных местах, поэтому зевать вам не придется, а когда доберетесь до нужной платформы, встретите еще одну. На платформе также стоит цветок, попрыгав по которому, герой сможет добраться до приза – конфеты, висящей в воздухе. Вернитесь потом обратно на платформу и запрыгните в цветок – на этом приключения во втором эпизоде первого уровня закончатся, так как цветы отправят вас прямо к выходу из него.

Второй путь – немного попроще, но и у него есть свои трудности. Выбрав его, идите по земле, уничтожая на пути врагов и собирая призы. Кроме этого, вам практически ничего не придется делать, но все же нужно будет один раз использовать воздушное перемещение, чтобы перебраться через яму – первое серьезное препятствие в уровне, которое способно забрать у вас сразу целую жизнь при неудачном исходе дела. Чтобы невзначай не свалиться в нее, внимательно смотрите по сторонам и, увидев табличку с восклицательным знаком, не спешите прыгать вперед. Запрыгните на цветок справа от нее и, дождавшись, пока из его вылетят все лепестки (здесь они делают это сами), переберитесь по ним на другую сторону провала. На этом бе-



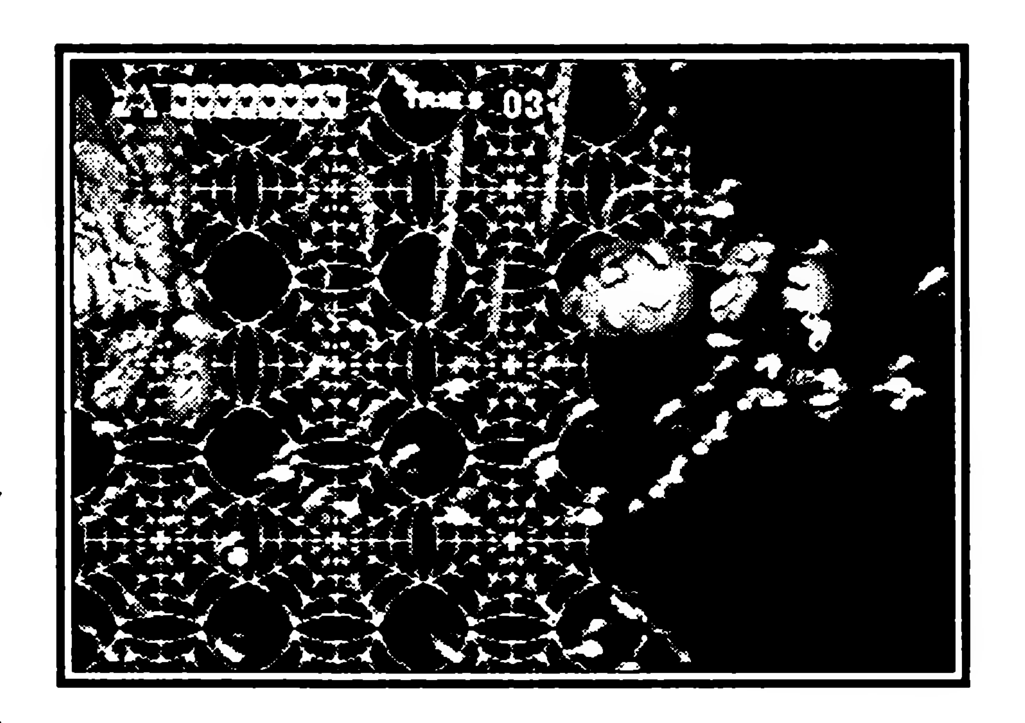




регу ямы вас уже поджидают коварные муравьи, справиться с которыми, как ни странно, проще простого: перепрыгивая с цветка на цветок, подойдите к лежащему на земле призу и возьмите его – внутри мешка находится ракета, которая вылетит и, взорвавшись, уничтожит всех врагов. Теперь спокойно подходите к плюющемуся цветку у стены и отправляйтесь в следующий эпизод, который, я обещаю, будет намного сложнее предыдущих.

Теперь мы находимся внутри пещеры, населенной пауками, поэтому с ними теперь сражаться и будем. Эпизод чрезвычайно интересен своими загадками и динамичностью развития событий. Как всегда, помимо врагов, в пещерах мы встретим и друзей – добрых пауков, помогающих перебраться через пропасти, собрать призы и т. д. Передвигаться здесь придется в основном по паутинам, и лишь изредка будет появляться возможность почувствовать твердую землю под ногами.

Итак, с уступа, которым начинается эпизод, перепрыгните на первую же сетку из паутин и сразу разберитесь, в чем дело: те сетки, которые состоят как бы из двух отдельных платформ, между которыми есть небольшой промежуток, имеют свойство проваливаться, оставляя после себя лишь маленький островок, на котором сложно устоять. Сплошные же паутины этим вам не грозят, значит, передвигайтесь по ним смело. С первой же паутинки у вас есть возможность выбора пути: либо по верхним этажам, либо внизу. Путь, в принципе, недолгий, но и здесь между его вариантами присутствует разница. Рекомендую отправиться по нижним паутинам, так как ничего сложного там нет, но помимо всего можно будет взять приз. Таким образом, дойдете до каменного уступа, возле которого крутится паук. Как только вы станете на уступ, паук тронется вправо, оставляя за собой след из паутины. Вам необходимо стать на него и следовать таким образом за пауком. Но учтите, что паутина не сплошная и через некоторую протяженность обрывается, поэтому за пауком нужно следовать почти вплотную. Не бойтесь дотронуться до насекомого – оно вам вреда не причинит, в отличие от других. На уступе, куда приведет вас паук, прыгните на доску, чтобы она забросила героя на верхний этаж паутин, по которым вы затем переберетесь на очередной уступ. От него следует второй паук, но, в отличие от первого, он не так прост и заставит Микки немного побегать за ним, путаясь в направлениях. Становитесь на его паутину и следуйте почти вплотную за ним, следя за его направлением. Паук много раз будет менять его, двигаясь и назад, и вниз, пока не привезет вас к последнему уступу. Следующий эпизод – первый босс.

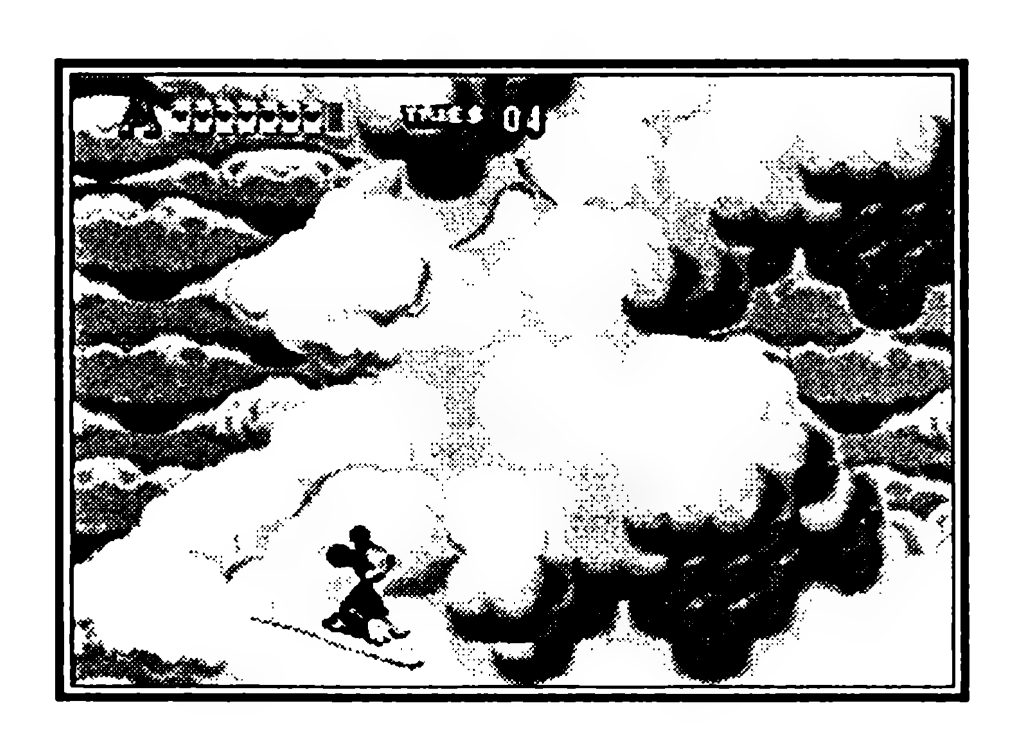


Борьба с ним не представляет никакого труда – вам всего лишь нужно несколько раз махнуть плащом. Босс – огромный паук, спускающийся с потолка. Первый раз он спустится вниз лишь тогда, когда герой пересечет комнату из угла в угол. Имейте в виду, что паук уязвим только в том случае, если он спускается вниз головой, в других же случаях он и сам безвреден, и ваши посягательства ему вреда не принесут. Для наиболее эффективной борьбы против врага советую вам не подниматься на паутины, а все время ходить внизу. Я, например, убил его в этом случае с трех ударов, тогда как на паутинах приходилось наносить ему пять- семь ударов. В результате победы вы получите сундучок с ковром-самолетом, нужным в следующем уровне.

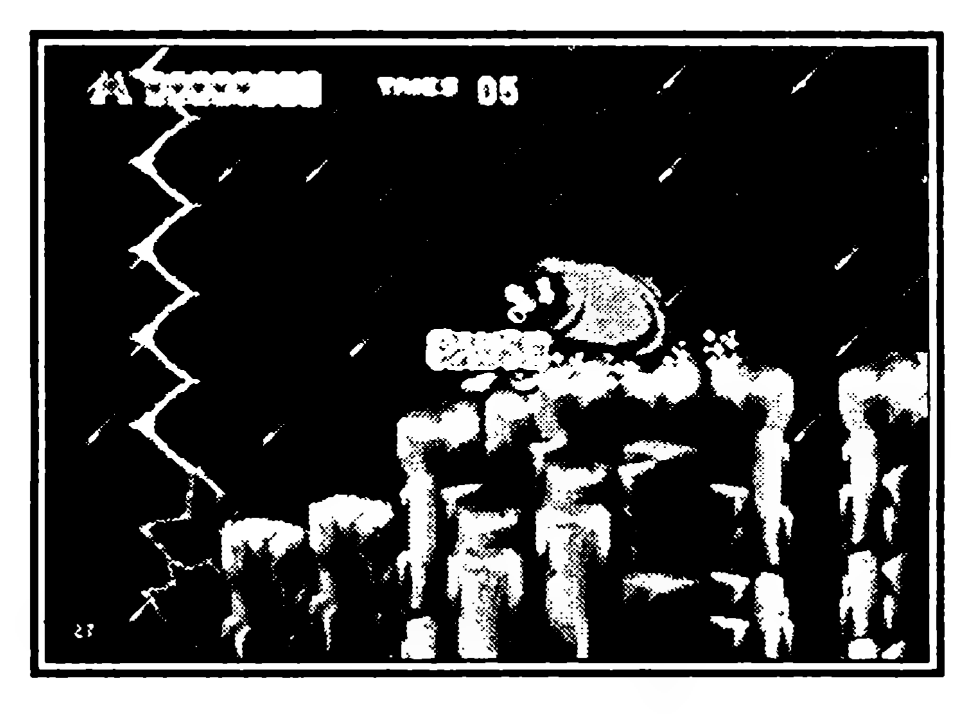
Уровень 2: Вершины гор

Первый эпизод уровня – полет на ковре-самолете, собственно, к самим горам. Для того, чтобы применить свою новую возможность и полетать немного над землей, подойдите сначала к краю обрыва и, прочитав рекомендации, которые даст вам подсказка игры после того, как Микки начнет колдовать руками, нажмите кнопку удара – перед вами появится ковер-самолет. Теперь запрыгивайте на него и мчитесь вперед на всех парах. Управление здесь также незатейливое: поддерживать ковер в воздухе нужно постоянным нажатием кнопки прыжка, а задавать нужное направление – крестиком, и больше ничего не требуется. Сложностей, я думаю, в этом эпизоде у вас не возникнет, так как никаких особых хитростей он не содержит. Просто летите вперед и уворачивайтесь от врагов, летающих так же, как и вы, и воздушных смерчей, поднимающихся с земли. И не забывайте собирать мешочки с призами!

Вот, наконец, мы и добрались до скал! Наступила ночь, началась гроза, вокруг полно врагов и препятствий, но с нашей магией ничего не страшно! Итак, герой появляется на уступе скалы, и сразу же в это место начинает бить молния. Не теряя времени даром, спускайтесь вниз на ступеньку, ведь там, куда бьет молния, появляются огоньки – ваши враги в этом эпизоде, и там, где вы только что стояли, теперь бродят два злобных пламени. Точно такие же есть и на противоположной стороне оврага, но теперь вы их видите и расправиться с ними не составит труда. Пройдите немного вперед, и скала сама поднимет героя на следующую ступень, в которую снова ударит молния. С этой скалы вам нужно перепрыгнуть на уступ напротив, но торопитесь – как только вы на него станете, он начнет въезжать в скалу, и у вас будет совсем немного времени, чтобы достичь ее. Далее уже нет особых препятствий,







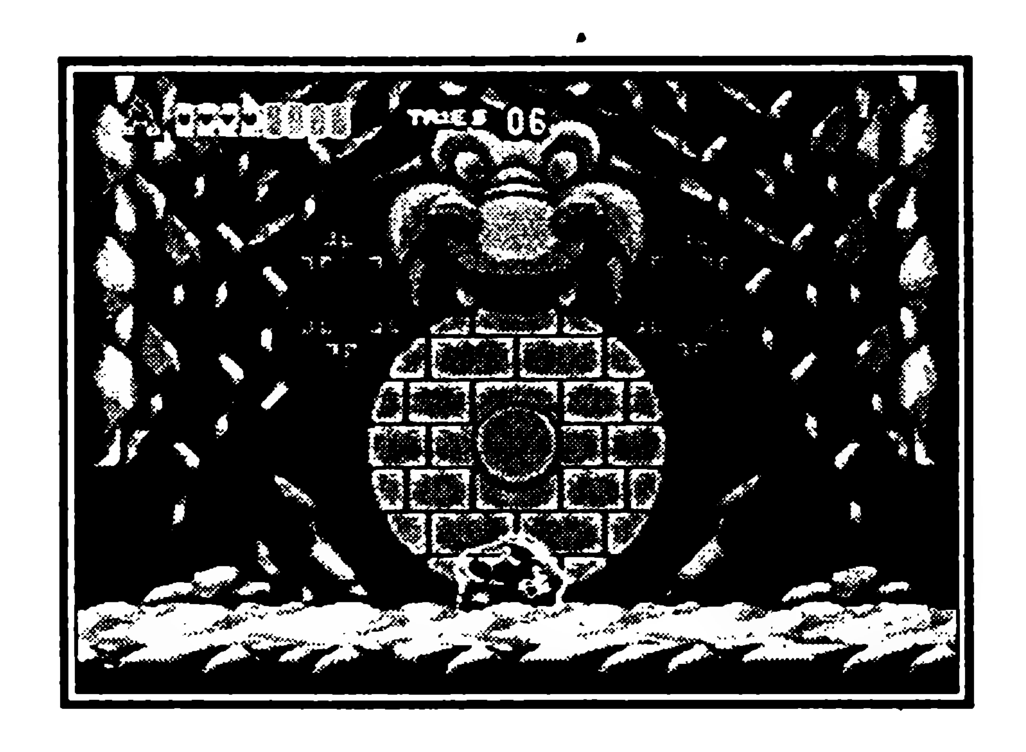
кроме врагов-огоньков, встречающихся то здесь, то там, но их, несомненно, вы избавите от возможности причинить вред герою. Войдя в проем в скале, вы окажетесь в новом эпизоде, в котором главное – скорость, в отличие от предыдущих!

Герой попадает в узкую пещеру, потолок которой непрерывно опускается. Главное, что вам нужно – добежать до конца коридора прежде, чем вас раздавит, поэтому не особо обращайте внимание на камень, движущийся на мышонка, и мчитесь вперед, перепрыгивая как можно большее число препятствий. Идти вперед можно, и не подпрыгивая, но в этом случае вы никак не успеете к концу коридора вовремя, поэтому скачите вприпрыжку. Успели? Теперь – тест на качество нервов и температуру крови в венах! Вам предстоит упасть с вершины скалы!

Микки выходит на край скалы, и перед ним – пропасть, над которой зависла платформа, состоящая из нескольких кубиков. Ваша задача – стать на них и, когда они начнут падать вниз, перепрыгивать с одного на другой (они постепенно, после некоторого времени стояния на них, исчезают), оттягивая трагичный финал, и достигнуть таким образом камешка внизу, на который и нужно стать в финале. Сделать это точно практически невозможно, но есть и здесь небольшая хитрость: камень всегда располагается где-то посередине колодца, и попасть на него у вас есть вполне определенный шанс (ну, примерно процентов пятьдесят...). Сделав это, вы тем самым обеспечите себе благополучный переход в следующий эпизод, где герою придется полетать на облаках.



Упав на облако, оглядитесь вокруг: вы стоите на большом облаке. Впереди, немного вверху над вами, располагается облако с лицом – оно умеет двигаться на небольшие расстояния, а впереди – маленькие облака разных размеров. Начните двигаться вперед именно по ним и, проехав немного на втором живом облаке, идите дальше, но будьте осторожны, когда увидите впереди грозовое облако (небольшое облачко обычного цвета, но с капельками воды у основания) – став на него и простояв там некоторое время, вы обязательно провалитесь. Допрыгав таким



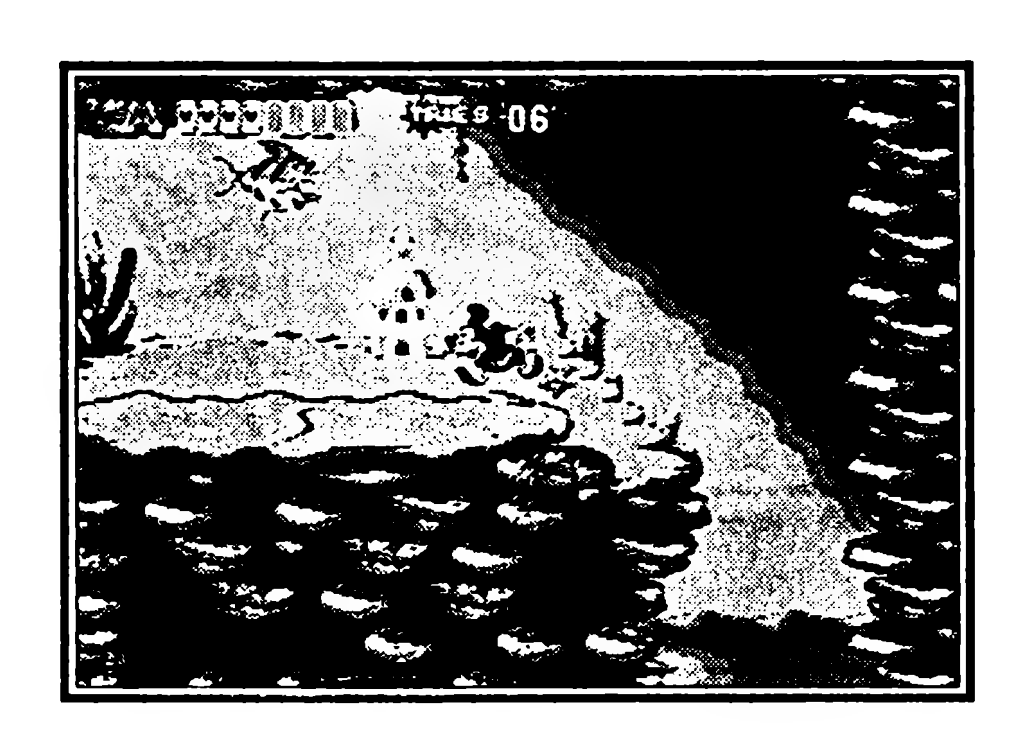
образом до второго такого облака, возле которого вверх поднимаются смерчи, дождитесь исчезновения его [облака] и перепрыгните провал, когда смерч не будет угрожать герою. Далее, проехав немного на движущемся облаке, подниметесь вверх по маленьким облакам справа от себя так, чтобы достигнуть большого двигающегося облака вверху, над которым есть еще одно двигающееся. Запрыгните на последнее и идите далее вперед. Через некоторое время Микки доберется до твердых облаков, расположенных вряд. Пройдя по ним, он сможет набрать несколько призов. С правого крайнего уступа их нужно спрыгнуть вниз – под этой чередой облаков есть еще одна, от которой прямая дорога к выходу из эпизода, в комнату к очередному боссу.

Босс – это даже не босс, а несколько дракончиков, плюющихся в Микки огнем. Способ борьбы против них следующий.

Все они, а их шестеро, появляются по очереди из одного колеса, когда оно достигнет определенного места вращения. С самого начала перейдите на другую сторону комнаты и станьте рядом с той вертикалью, на которой находится нижний кубик из шести, висящих на колесе. Как только оно остановится, кубик раскроется и выпустит дракона. В этот момент ударьте его – дракон отскочит в другой конец экрана и плюнет в вас огнем. Вы перепрыгнете огонь и прямо с ходу ударите его плащем. Если оба удара достигнут цели, дракон исчезнет, и таким же образом вы расправитесь со всеми остальными.

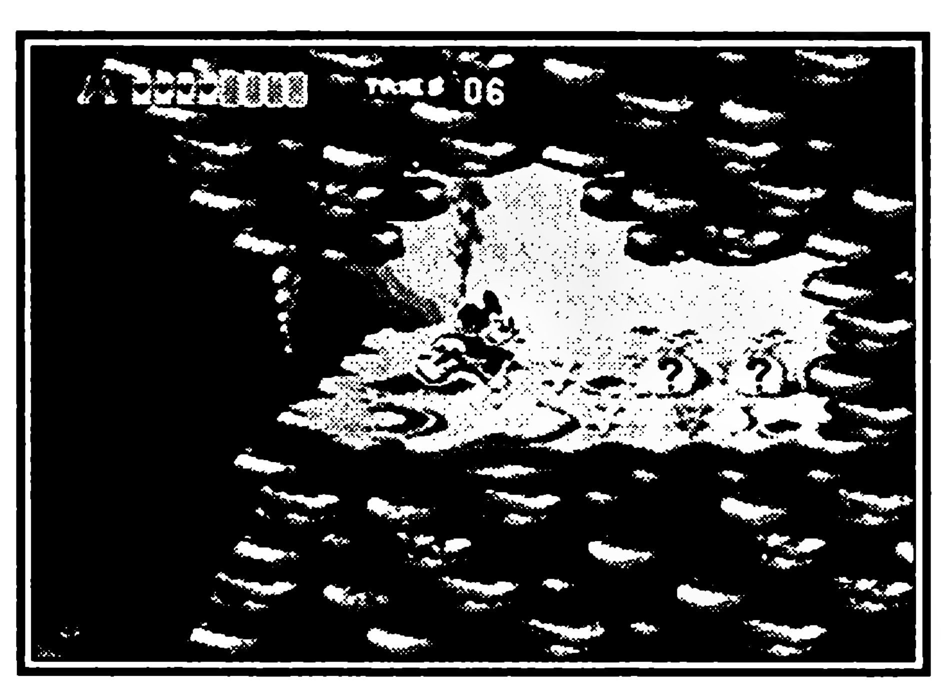
Уровень 3: Водный мир

Теперь наш герой отправляется в путешествие по подводному миру, добыв себе в предыдущей схватке средство передвижения в безвоздушном пространстве – пузырь, внутри которого он и будет находиться до тех пор, пока не выйдет из воды на сушу. Первый эпизод третьего уровня представляет из себя путешествие по запутанному подводному лабиринту среди акул, ракушек и морских ежей. Чтобы не потеряться, предлагаю вам следующую схему прохождения, соблюдя которую, вы пройдете этап без труда.



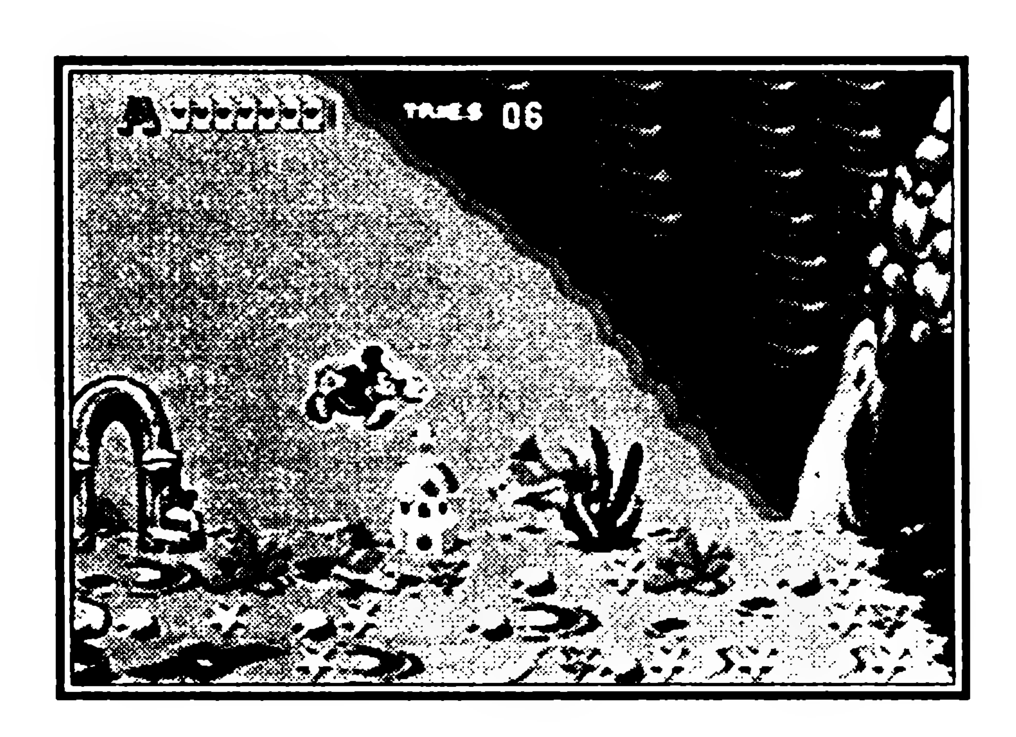
Оказавшись под водой, сразу быстро начинайте жать на кнопку B, так же, как делали это в предыдущем уровне, летая на ковре-самолете. Микки, помещенный внутри воздушного пузыря, в результате таких движений станет разгребать руками воду перед собой и сможет плыть вперед. Не делая этого, герой опустится на дно и сможет двигаться только по его поверхности. Постоянно нажимая на

кнопку, подымитесь осторожно вверх, но будьте внимательней – над вами вверху плавает зубастая рыба, и если вы всплывете слишком быстро, – можете пострадать. Добравшись до «потолка», вдоль него двигайтесь вправо до упора и, как только достигнете скалы, спуститесь вдоль нее немного ниже, так, чтобы попасть в пещеру в ней, где найдете два деления энергии в призовых мешочках. После, подойдя к краю обрыва, решите, что вам проще сделать: дождаться момента, пока рыба у входа отплывет, и, зажав кнопку ↓, спуститься вдоль по скале (это весьма трудно, лично я сам сделал это всего несколько раз, так как чаще всего рыба успевает отхватить от вас кусок, прежде чем вы исчезнете из виду), либо, также пропустив немного вперед рыбку, оплыть ее сверху и спуститься вниз где-нибудь в другом месте. Так или иначе, вам необходимо попасть к подножию подводной скалы (где ждет еще одна рыба и морская звезда) и проплыть по тоннелю внутри нее направо до первого же подъема вверх. В тоннеле, кроме рыб, вам будут угрожать острые колючки морских ежей, которые нужно своевременно оплывать. Увидев перед собой рыбу, движущуюся прямо на героя, не нервничайте, а насколько можно более быстро поднимайтесь во впадину в скале, где она [рыба] вас не достанет.

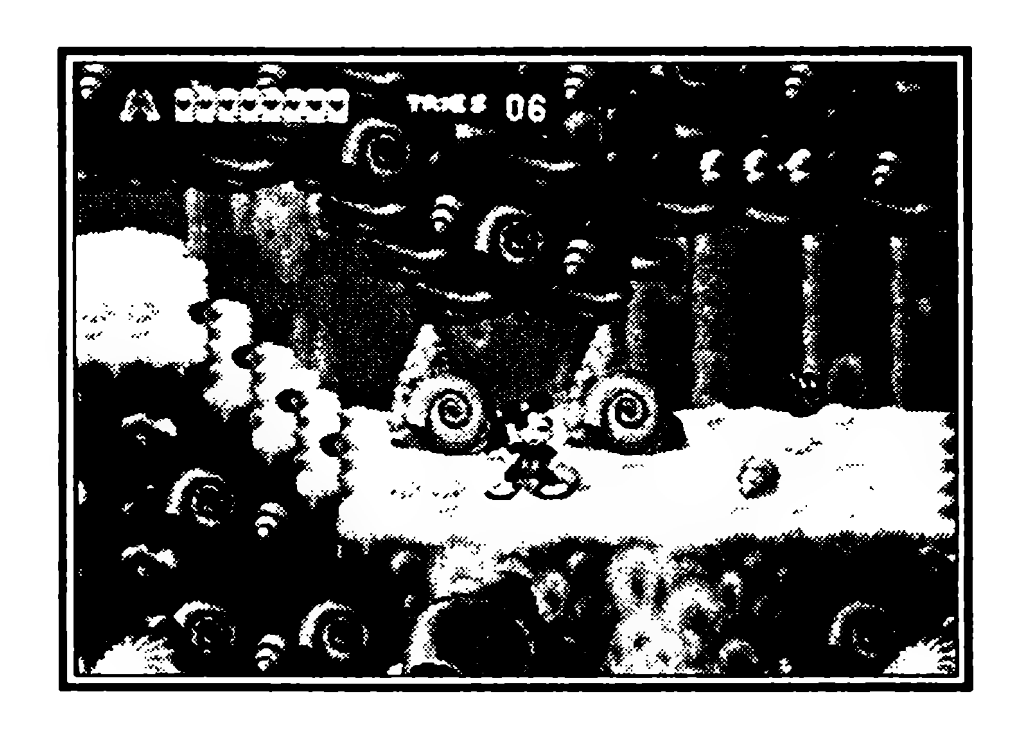




По вертикальному колодцу поднимитесь вверх, и вы увидите две дороги: дорога налево ведет к мешочку с призом, который охраняют две рыбы и бесчисленное количество морских ежей; дорога вверх и направо – та, которая в конечном счете приведет героя к концу эпизода. Двигаясь по ней, проплывите по коридору, с двух сторон покрытому ежами, мимо кровожадной рыбы и подплывите к подъему наверх. Направо от вас из земли подымается столб воздушных пузырей, который не дает Микки пробраться вперед. Чтобы убрать их, проделайте следующую операцию: подплывите вплотную к ним и после этого развернитесь в другую сторону, но далеко не уходите. Не оборачивайтесь, пока ракушка, лежащая по ту сторону от пузырей, не подползет к ним и проглотит. Тогда вы сможете взять приз, находящийся в ранее закрытой нише, и продолжить путь дальше вверх. Снова подплыв к развилке, выберите путь дви-

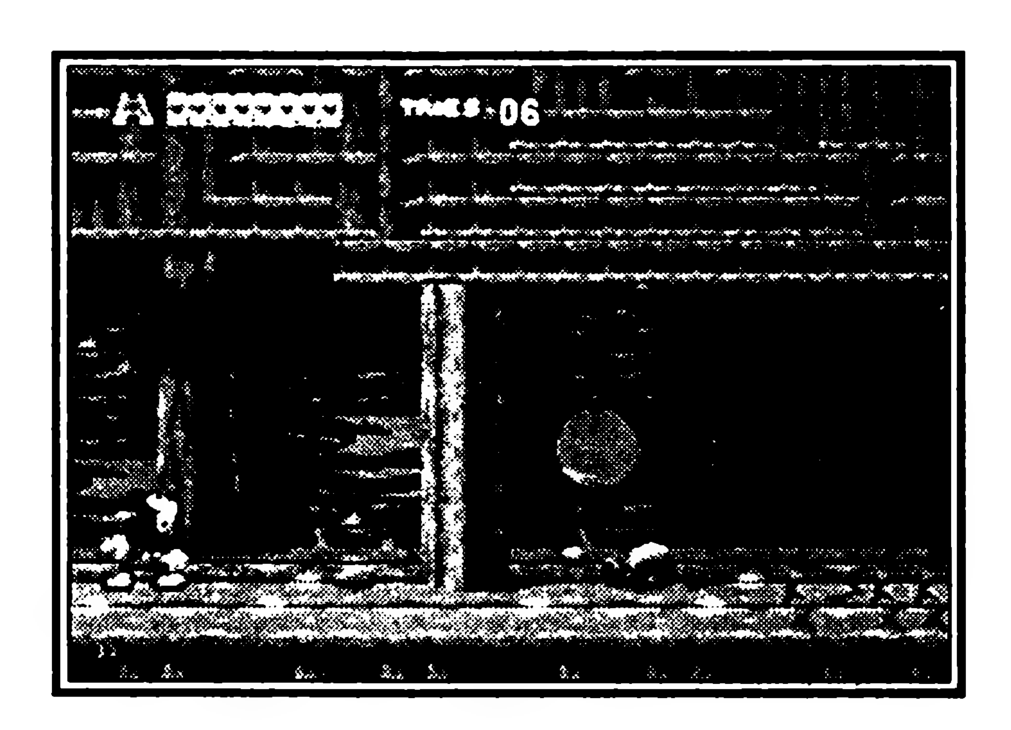


жения: вверх и налево вас ждет встреча с двумя милыми рыбками ради одного мешочка с призом, направо же – нужное направление. Как бывавший в двух дорогах, советую отправиться второй – и нервов меньше потратите, и живы будете, если будете слушаться. Из этого места, чтобы достигнуть финала эпизода, достаточно сделать буквально два-три шага, а не рыскать в поисках недоступных призов. Уберите завесу из пузырей так же, как это уже делали раньше, и плывите вперед по тоннелю. После спуска, обойдя несколько колючек, не заплывая в первую нишу, двигайтесь прямо до тупика и, оттуда поднявшись вверх, зайдите в пещеру справа – вот и все.

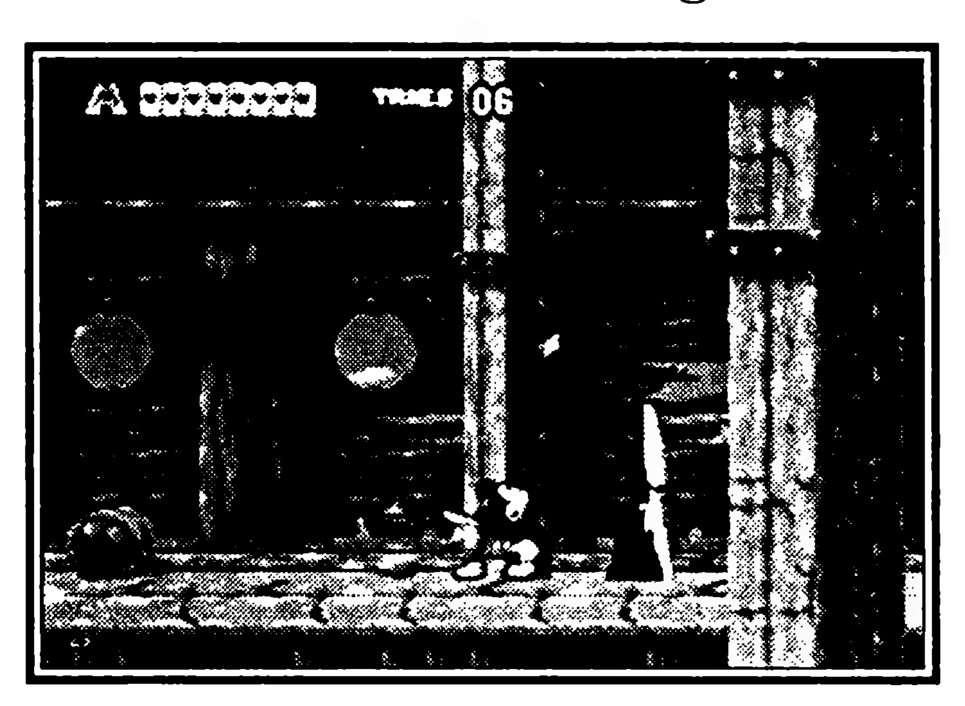


Теперь вам нужно будет всего лишь пройти две комнаты, в которых ничто герою не угрожает, прежде чем отправиться в новый эпизод уровня – подводные гроты.

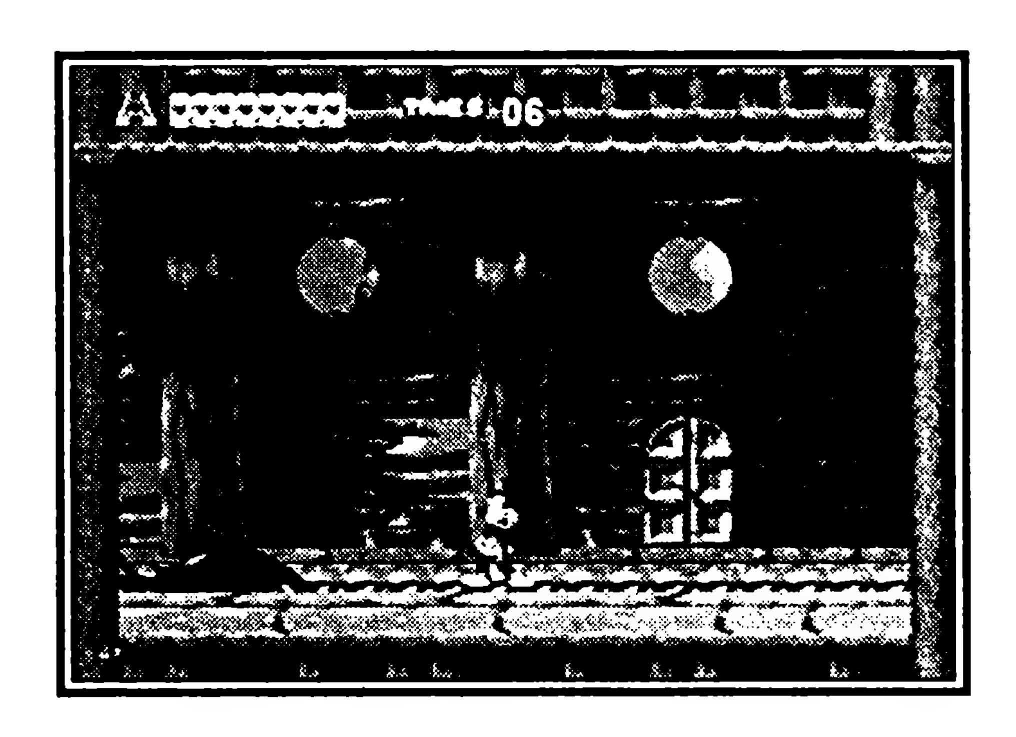
Попав туда и начав движение, пройдите немного вперед, чтобы спуститься на одну ступеньку вниз по лестнице – здесь на героя нападет морская звезда, и, чтобы нейтрализовать ее, нужно будет присесть на ступеньке и в этом положении махнуть плащом. Затем спуститесь вниз и убейте еще одну, после чего можете двигаться вперед. Делайте это без остановок, чтобы не попасть под камнепад, по ходу убивая звезды. Первое, чего вы достигнете – гейзер, бьющий из поверхности пещеры. Станьте на него, чтобы подняться на следующий этаж пещеры. Новое препятствие, которое Микки встретит здесь – ямы со сталагмитами на дне и периодически открывающие пасть огромные ракушки. Если ямы пресвободно можно перепрыгнуть, то с ракушками все сложнее – вам придется ждать момента, когда моллюск закроет пасть, и лишь тогда прыгать на него. Радует то, что, став на него, можно оставаться там сколько угодно времени – он не раскроется под весом героя. Пройдя череду этих препятствий, вы выйдете к обрыву, у края которого повисли три мешка с призами. Прыгнув и взяв их, Микки попадет на гейзер, который подымет его немного вверх. Оттуда вполне можно допрыгнуть до ниши в скале слева, где подобрать призы – энергию и бессмертие – на некоторое время. Сделав это, выходите из пещеры и идите направо через воду. Дойдя до коридора в скале, двигайтесь вперед осторожней – возле самых ступенек на героя обрушится камнепад. Так как, запрыгивая на ступеньку, Микки оказывается немного выше, то камень непременно попадет по нему; чтобы этого не случилось, осторожными шагами подойдите к ступенькам и, как только увидите летящий сверху камень, отступите назад. Теперь можете прыгать на пригорок и убегать от остальных камней, но не слишком спешите, чтобы не свалиться в яму с колючками. Обманув еще одну ракушку, вы перейдете в



следующий эпизод уровня – затонувший корабль, – непременный атрибут любой игры, содержащей подводный мотив.



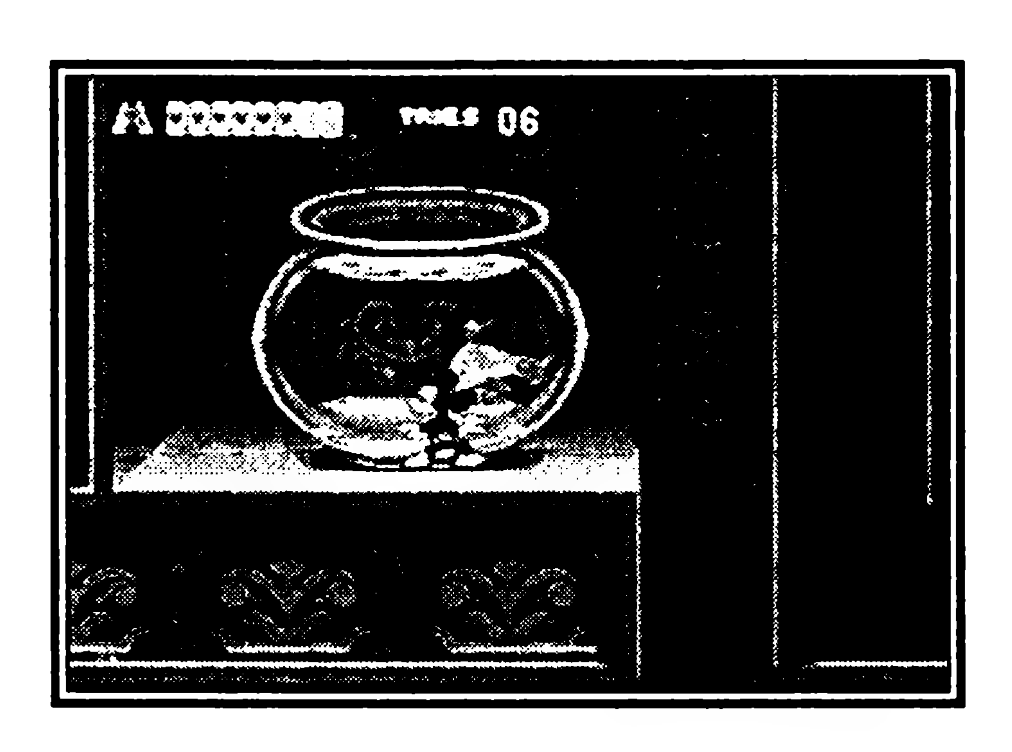
Начинается он вполне безобидно – нужно пройти некоторое расстояние прогнившего корабельного пола и не провалиться в открывающиеся дыры. Определить, где они скрываются, будет нетрудно – там, где на досках видны отчетливые трещины, они непременно обвалятся, когда вы на них ступите. Стоять на таком полу можно от силы секунду, затем вас спасет только прыжок на безопасное место. Убежав ото всех дыр, герой подойдет к ступенькам и, уничтожив двух морских звезд, сможет взобраться по ступенькам на вторую палубу корабля, где его ждет новое испытание – падающие с потолка трезубцы. Причем падают они не в одинаковом порядке, а хаотично, что не позволяет пройти полосу препятствий, каковую они составляют, на одном дыхании. Сделайте следующее: первые четыре трезубца, которые вы увидите, упадут только после того, как Микки их пройдет, а вот пятый, находящийся сразу за предыдущими, не даст герою такой возможности и упадет у него перед носом, либо на голову, если тот чересчур поспешит. Следующий трезубец также нужно пропустить вперед, но три других можно обойти, в отличие от последнего, который также не будет вас ждать. После того, как пройдете и это препятствие, спуститесь вниз на платформу перед вами и решите: если у вас не хватает энергии, можете сходить налево и, разобравшись с двумя звездами, раздобыть там один мешочек с призом, если же нет – тогда вперед, прыгайте на максимальную длину прыжка и быстро двигайтесь вперед, чтобы вылезающие из-под земли ножи не задели вас. Как только увидите, что сзади за вами ножи больше не появляются, сбавьте шаг и двигайтесь дальше медленнее – следующий нож выскочит у вас под носом. Обойдя его, поднимитесь по лестнице и подготовьтесь к труднейшему испытанию в этом эпизоде – бегству от водной стихии. Забравшись на верхнюю ступеньку и пройдя немного вперед, вы окажетесь в узком коридоре. Как только вы двинетесь вперед и увидите, что дверь позади вас закрылась, в коридоре начнет прибывать вода. Если к тому времени, как она достигнет потолка, вы не окажетесь в безопасном месте, Микки погибнет. Для того, чтобы этого не случилось, сразу от двери пускайтесь по коридору вприпрыжку, постоянно нажимая кнопку прыжка – только таким образом герой сможет выйти здесь «сухим из воды». Когда этот трюк получится, у вас впереди останется лишь небольшой отрезок эпизода, а потом – поединок с боссом. Но и отрезок этот пройти сначала надо! По лестнице спуститесь вниз и сразу идите налево до стены. Как только все ножи скроются под полом,



идите направо и, дойдя до свисающего с потолка бруска, проползите под ним как можно быстрее. Сделав это, можете отправляться дальше, на бой с главарем – акулой.

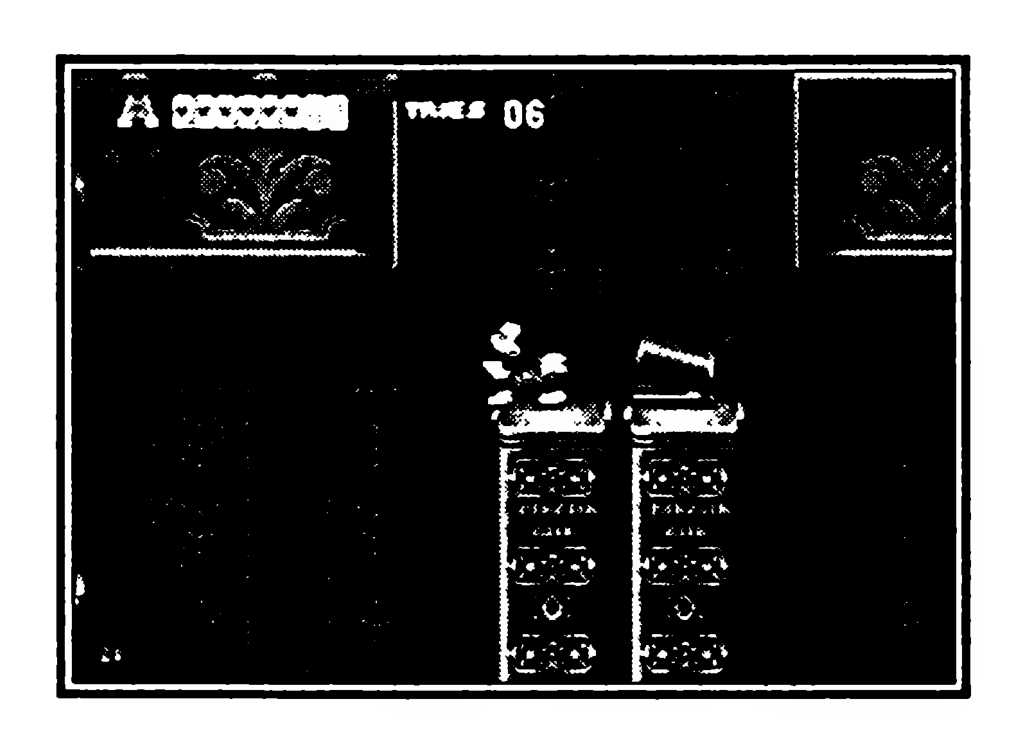
Битва, как и все предыдущие, не особо трудная. Микки достаточно будет вовремя ударять акулу плащом, чтобы она не причинила ему большого вреда, и убить ее. Станьте, после того, как акула появится, на середину комнаты и ждите, пока рыбка выскочит из угла в полный рост (плавник под полом не может причинить вам вреда), чтобы ударить, после чего сразу разворачивайтесь либо подпрыгивайте и бейте снова, и так до тех пор, пока акула не исчезнет. Стоя на середине комнаты, вы не подвергнетесь ее нападению, когда она выскочит из-под пола вверх и пролетит через комнату, но сможете при желании ударить рыбину.

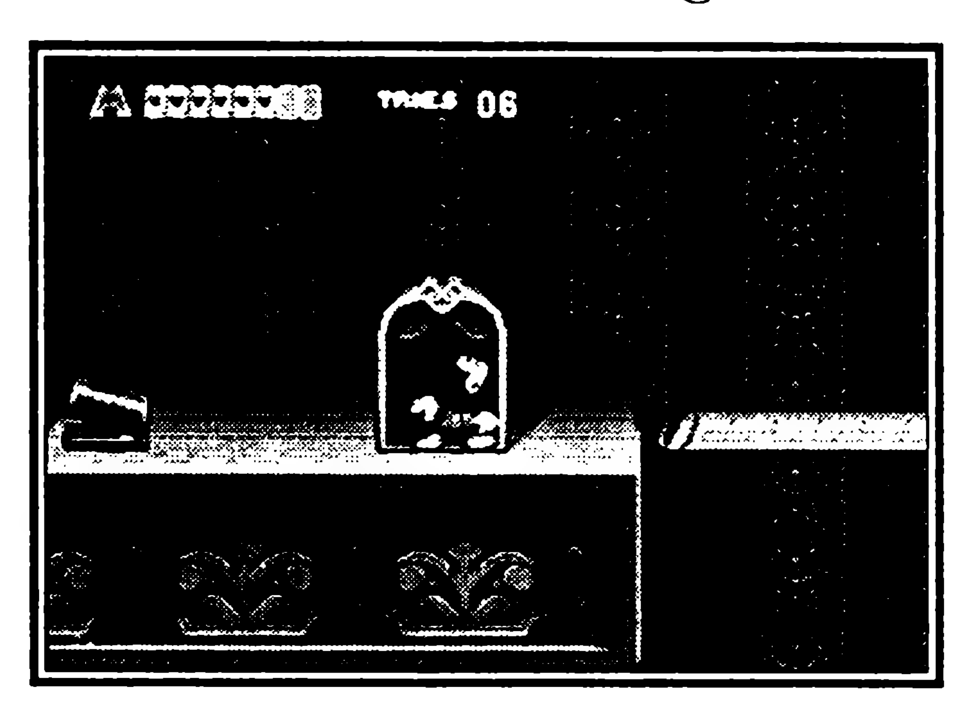
Уровень 4: Рабочий кабинет

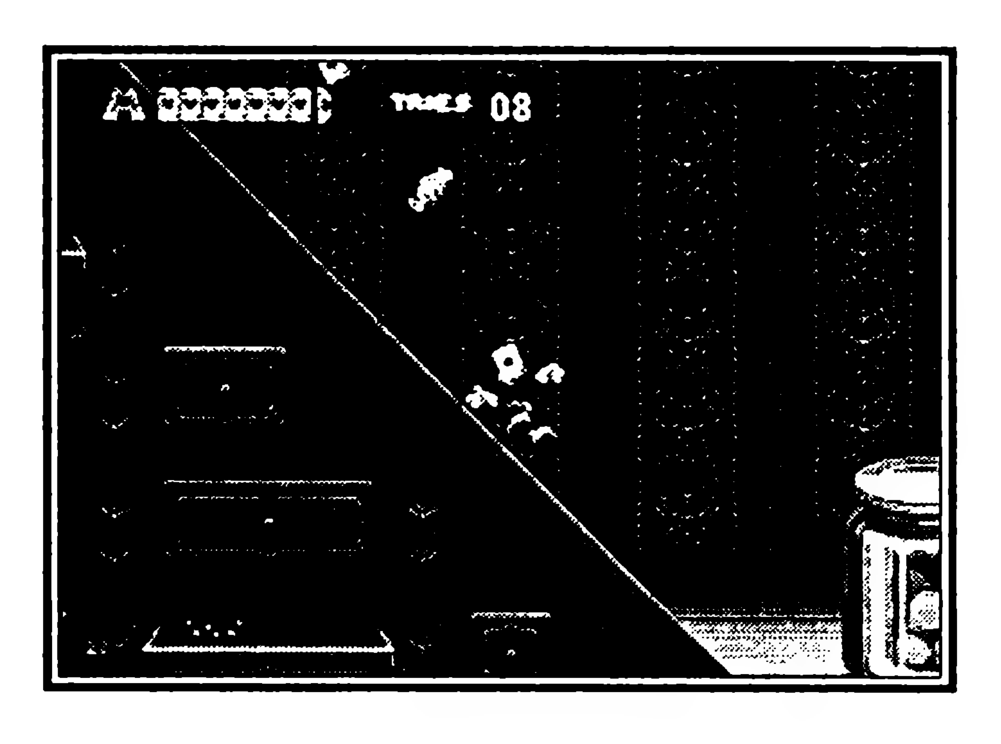


Это один из самых коротких уровней игры, состоит он всего из двух эпизодов, но оба, особенно второй, имеют весьма большую протяженность. В первом эпизоде герой путешествует по дому или, скорее, по рабочему кабинету в этом доме. Выпрыгнув из аквариума, отправляемся вперед и сразу, только упав вниз с выступа, обнаруживаем первого врага – письменный валик. Уничтожить его не составит труда, а после этого можно пройти немного влево и взять два приза, после чего можно отправляться дальше. Перепрыгнув книгу, вы подвергнетесь нападению летающего насекомого, после чего прыгните на дырокол, чтобы он забросил вас на высокую стену. Из этого места можно идти далее двумя путями; попытаюсь описать их оба.

Избрав дорогу прямо вперед, вы спрыгнете со стены и, пройдя немного дальше, будете должны отразить атаку сразу двух циркулей, а потом нужно будет взобраться вверх по стене, переступая по шляпкам гвоздей. Выбравшись на поверхность, герой доберется до первой двери в эпизоде, но перед этим ему представится возможность побродить по дополнительной комнате и собрать там призы: возле стены, на которой расположена дверь, стоит стакан, упав в который, вы отправитесь в небольшой бонус-уровень. Но собирать призы – не единственное занятие, которым герою придется там заниматься; из поверхности пола периодически выскакивают кубики, от которых тоже надо уйти. Собрав все призы, выбирайтесь из стакана и заходите в дверь. Она выведет героя на этаж выше, откуда нужно пойти влево, и, подпрыгнув на двух дыроколах, Микки доберется еще до одной двери, также ведущей наверх. А оттуда – прямой путь в следующий эпизод, собственно, в коробку с печеньем.

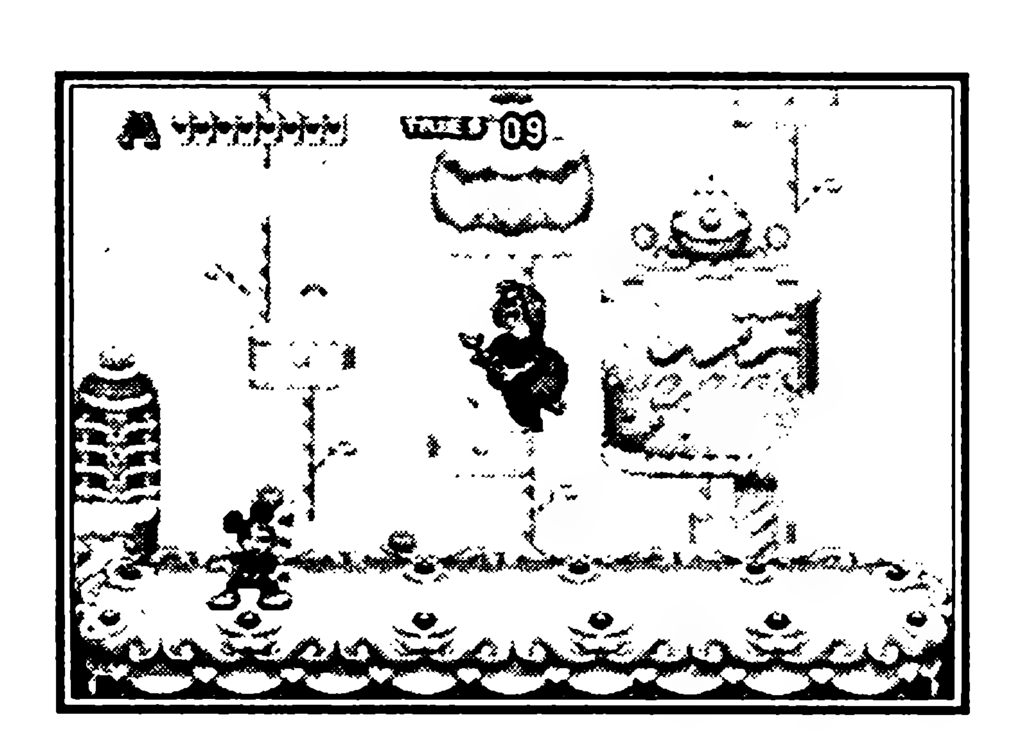






Второй путь – со стены наверх с помощью дырокола. Запрыгнув на второй этаж, пройдите сначала вправо и, убив врага, достаньте шляпу, зависшую в воздухе, – это ваша дополнительная попытка игры. После запрыгните на крышку пузырьку с одеколоном и по струе из него пройдите на противоположную сторону провала. Подойдите к стене, на которой стоит дырокол для прыжка – позади него находится еще один стакан с дополнительным эпизодом. Подпрыгните на дыроколе и, пройдя сначала вправо, подберите дополнительную энергию, а затем, снова подпрыгнув, двигайтесь в противоположном направлении, чтобы найти дверь. Она выведет вас к провалу, над которым работает электрический нож – на него нужно стать в удобный момент и перескочить с его помощью на другую сторону, где уже ждет еще одна дверь, выход из которой находится там же, где и выход другого пути – возле коробки с печеньем.

Оказавшись внутри, оглянитесь вокруг и затем станьте на лебедя, который перевезет Микки на противоположный берег реки. Там, собрав несколько призов, вы найдете еще одну птицу, и она также поможет в переправе. С уступа, которого вы достигли, поднимитесь вверх и пройдите вправо, чтобы взять энергию и дополнительный шанс игры, а потом следуйте налево. Увидев небольшой домик, над которым висят несколько облаков, можете подняться по ним наверх (если у вас не хватает энергии, пройдите налево до упора, чтобы взять ее). Облака могут двигаться, перевозя вас в нужное место – в крайний верхний слева угол — откуда вы начнете новое путешествие по кондитерским чудесам. Пройдите налево (внимательно! Не наступите на зеленую связку овощей – это ловушка) и заберитесь по карамелькам вверх, чтобы открылся путь направо. Он выведет героя к утопленной в ведерке бутылке с пробкой, на которую нужно прыгнуть, чтобы продолжить путь уже в другом месте. Но сначала пройдите немного влево от бутылки и подберите там бессмертие. Само оно не понадобится, но вот спортивный интерес будет удовлетворен. А теперь, запрыгнув на пробку, давайте полетаем.



Оседлав пробку, Микки немного полетает под звездами. Ваша основная задача здесь

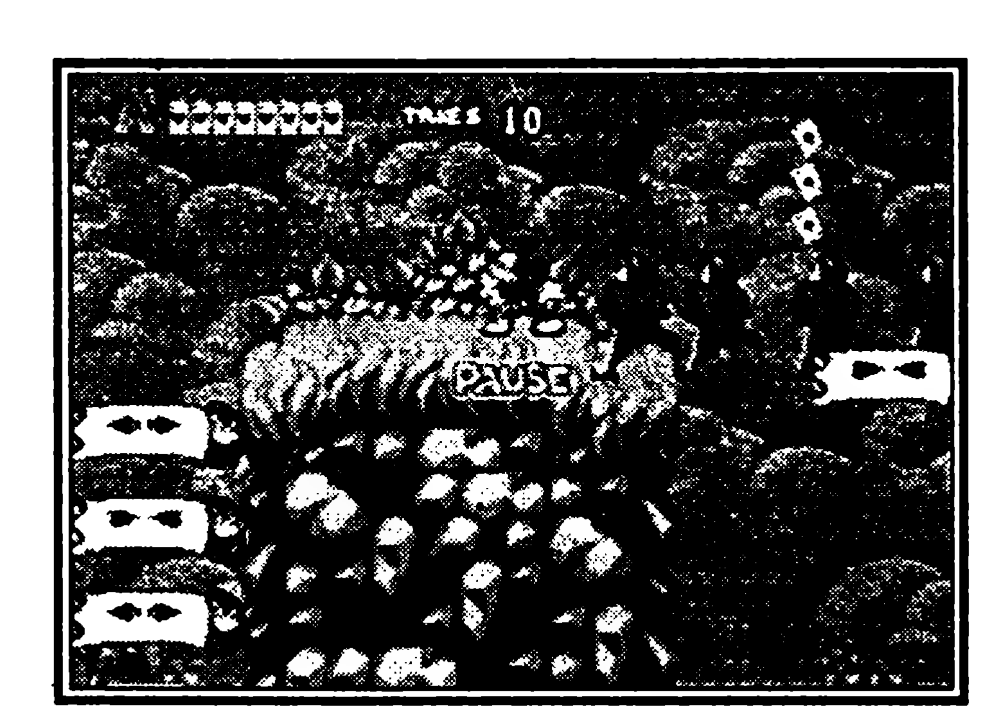


– уворачиваться от комет и собирать призы. Сам отрезок короткий, и очень скоро вы приземлитесь и будете дальше покорять кондитерские просторы.

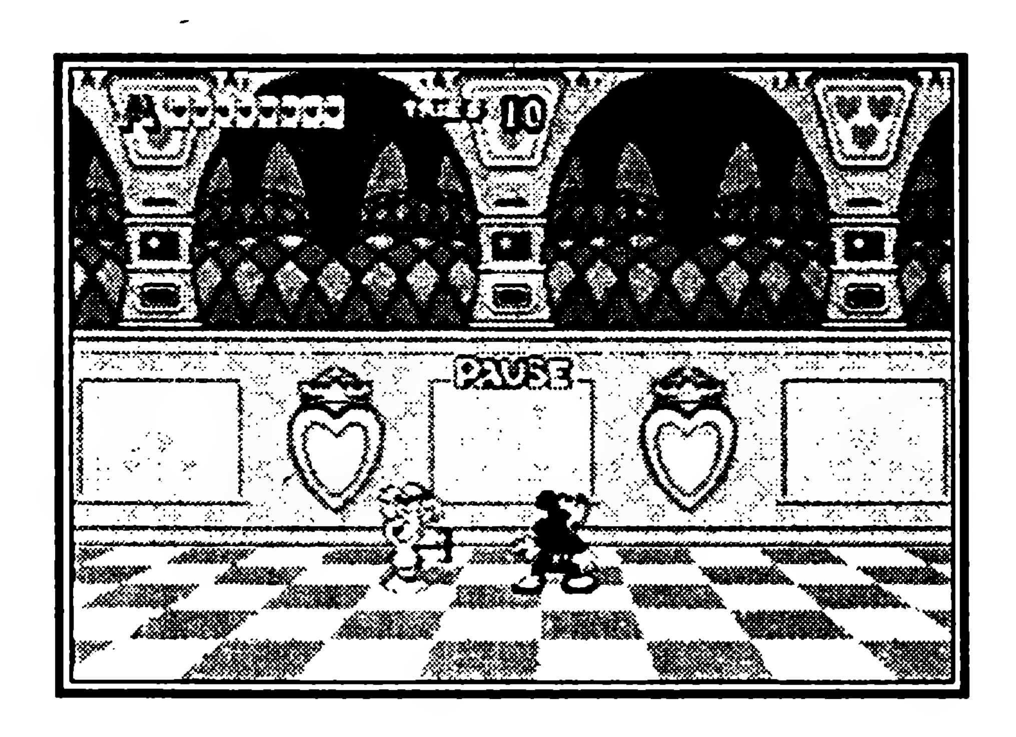
Приземлившись, пройдите вперед и уничтожив всех врагов и собрав призы, утоните в пудинге так, чтобы оказаться на этаже ниже. Там также соберите призы и ступайте еще ниже, до тех пор, пока игра не перекинет вас в последний этап этого уровня – битву с боссом-поварихой. Поединок с ней, как и с предыдущими боссами, не составит труда: просто почаще догоняйте старушенцию и бейте ее плащом. Пять-семь ударов, и вы отправитесь в новый уровень.

Уровень 5: Игра в карты

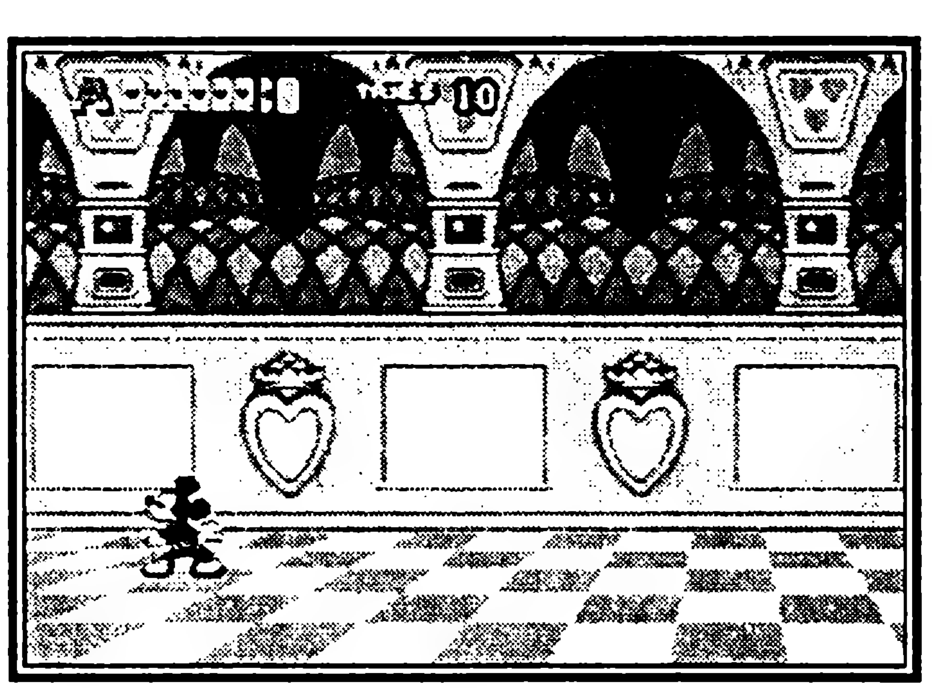
Еще один красивый уровень, играть в котором – одно удовольствие. Но он же и труднее всех предыдущих, так как мы все ближе и ближе подходим к финалу игры.



Основные враги у нас на первом этапе – карты и статуи, а также многочисленные естественные преграды. Начинаем мы игру на зеленой поляне, и Микки сразу же подвергается первому нападению со стороны карт, бегающих вдоль поляны и бросающихся в разные стороны разноцветными палочками. Уничтожив первых двух врагов, пройдите вперед, пока не увидите впереди себя карту, бегущую на одном месте. В этот момент и сзади вас появится карта, но она на месте уже стоять не будет, а вполне естественным образом догонит героя, если тот не атакует ее первым. Первой же карты бояться не стоит, так как она выполняет совершенно иное предназначение. Подойдя к ней, Микки применит магию, и карта, превратившись сразу в несколько себе подобных, обеспечит вам переход на другую сторону рва. Переходя по ним, будьте осторожны, так как на противоположном берегу вас ждет еще одна карта, не столь безобидная, как эти. Карта станет бросаться в героя сердечками, которые, сами понимаете, пользы не принесут, поэтому нужно избежать соприкосновения с ними, и в тот момент, когда противник отвернется от вас, спуститься вниз на поляну и уничтожить его. Затем двигайтесь вперед, методично уничтожая врагов и собирая призы. Идти по этой поляне можно двумя путями – либо по земле, либо по шляпкам грибов. Зайдя в тупик, по колокольчикам подниметесь на отвесную стену, но сделайте это как можно быстрее, так как от соприкосновения с вами любой колокольчик, на который станет Микки, начнет раскачиваться, в результате чего на нем будет трудно устоять. На стене, куда вы взобрались, снова примените на карте-помощнике магию, дабы еще раз взобраться на этаж выше, где опять потребуется уме-

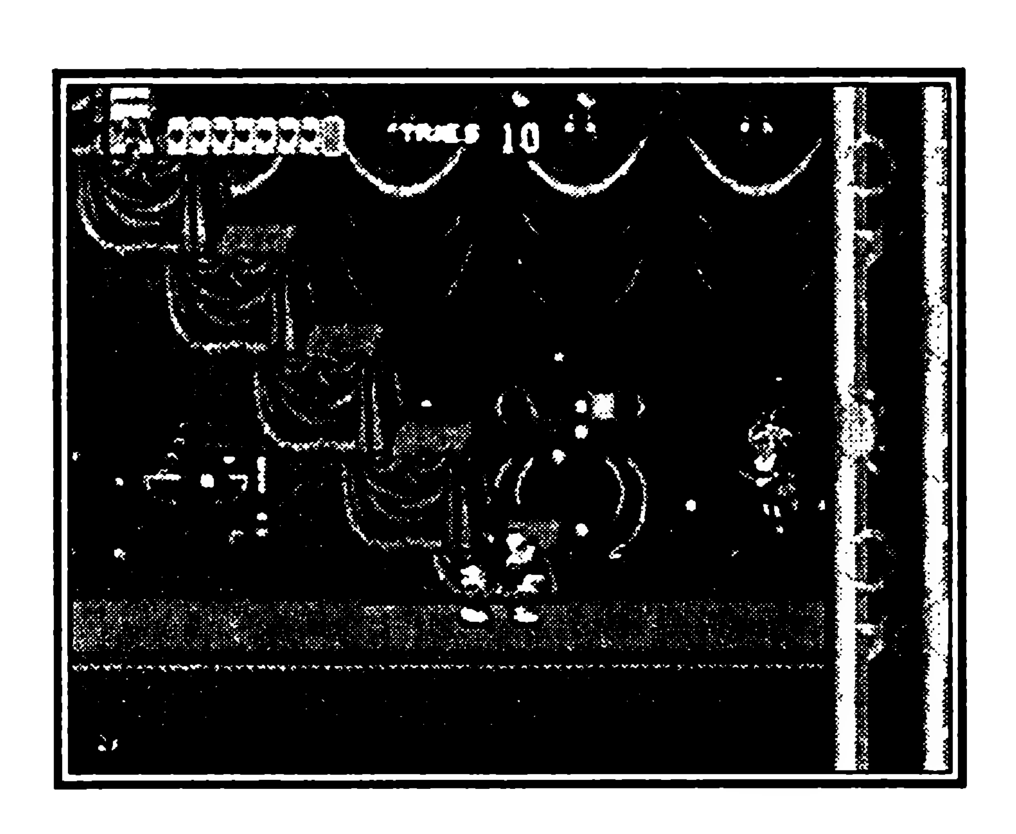


ние героя колдовать. Но следующую яму уже намного труднее преодолеть – карты, упавшие на нее, не лежат сплошной поверхностью, как это было раньше, а двигаются в различных направлениях, поэтому здесь нужно быть предельно осторожным. Перебравшись куда надо, герой пересечет еще одну яму, прежде чем доберется до головоломки, завершающей эпизод.

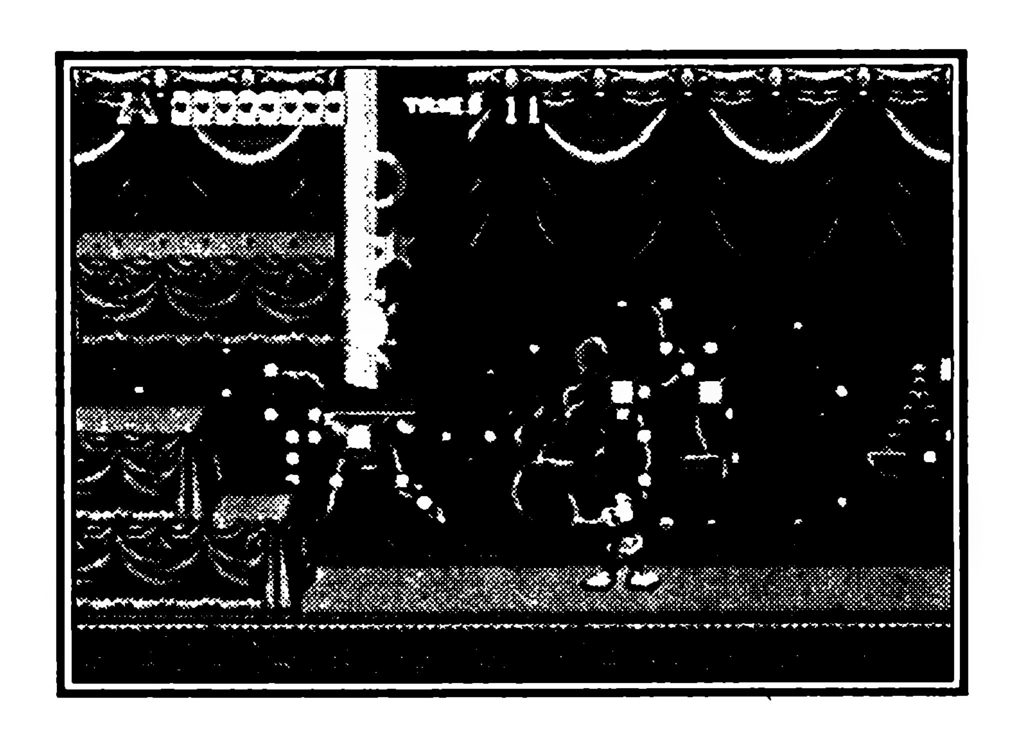


На поляне, куда пришел Микки, стоят несколько игральных костей, и на одну из них надо наступить, чтобы открыть дверь в следующий эпизод. Первая кость (с числом шесть), если вы на нее станете, перебросит героя к скоплению колокольчиков, которое мы уже проходили. Вторая, двойка, не сделает ничего, а вот третья кость, четверка, отправит вас почти в самое начало уровня, к грибам. Пятерка, третий кубик, – это спуск в дополнительную комнату, где, перескакивая с колокольчика на колокольчик, Микки сможет набрать призов. Предпоследний кубик-кость и есть ваш заветный вход в следующий эпизод, и чтобы стать на него, нужно сделать маленький прыжок, а не прыгать на всю возможную высоту. Последний куб, единица, ничего за собой не скрывает.

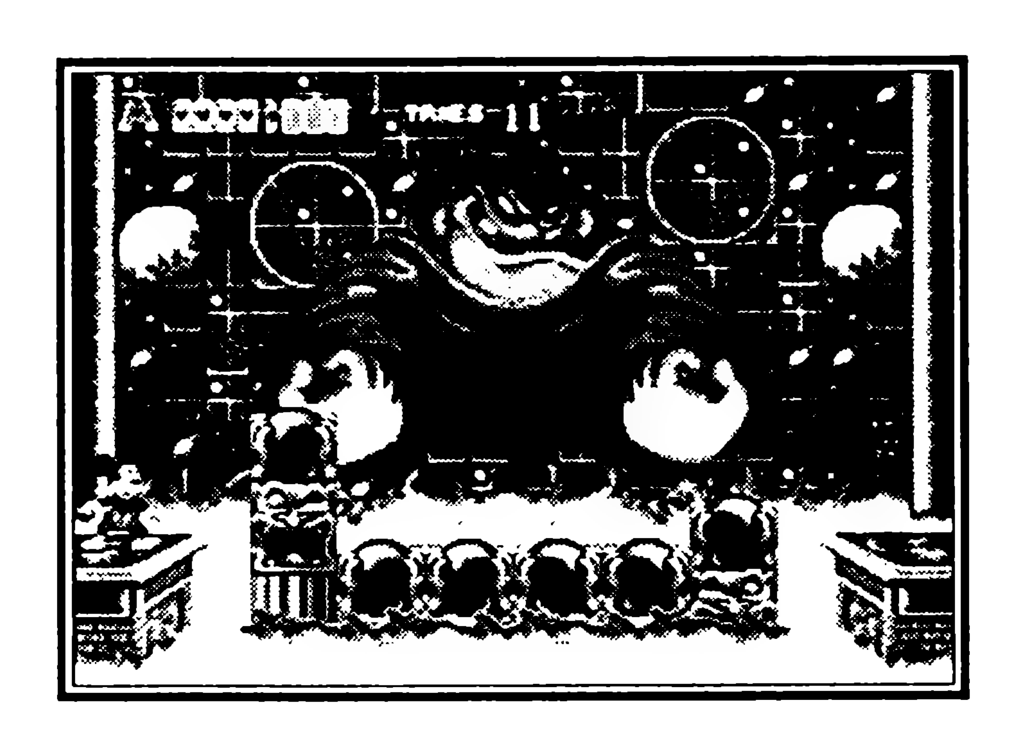
Теперь нам осталось пройти всего лишь два эпизода, прежде чем Микки сразится с главным своим врагом. Первый эпизод представляет из себя своего рода гонки на выживание, причем убегать будете именно вы, но не от врагов, а от движущегося экрана. Вам необходимо будет преодолеть все препятствия с минимальными потерями, чтобы отправиться дальше. С самого начала эпизода сразу жмите кнопку ВПЕРЕД и идите не останавливаясь. Первое препятствие на пути – две статуи, размахивающие молотками — герой преодолеет без труда, перепрыгнув их, но вот дальше придется немного поторопиться. Идите как можно более быстро вперед и попытайтесь схватить мешок с призом, появившийся на экране прежде, чем на вас нападут. Из мешка вылетит ракета, точно такая же, какую вы использовали в первом уровне, и взорвется к тому моменту, как ваши враги покажутся на экране, уничтожив их всех до одного. Далее вам предстоит нейтрализовать самим две прыгающие статуи, после чего следуют несколько прыжков через ямы (некоторые из них, а точнее, самые маленькие, имеют свойство расширяться, если к ним подойти слишком близко). После одной из ям вы увидите люстру на потолке, которая при вашем приближении упадет. Для того, чтобы этот сервиз не приземлился вам на голову, нужно идти ближе к правому краю экрана и перед самой люстрой заблаговременно притормозить. Далее, после того, как



герой запрыгнет на кухонный стол, нужно будет увернуться от двух тарелок, которые при вашем приближении поднимутся в воздух и атакуют Микки сразу с двух сторон. Когда тарелки улетят, за вас примутся ожившие вдруг свечи, начавшие вылетать из канделябра и действующие как своего рода самонаводящиеся ракеты. Умело обойдя их, вы спуститесь со стола и, пройдя еще одну яму и две люстры, точно так же будете действовать на втором кухонном столе. В случае удачного преодоления этого препятствия герой окажется перед зеркалом – выходом из эпизода.

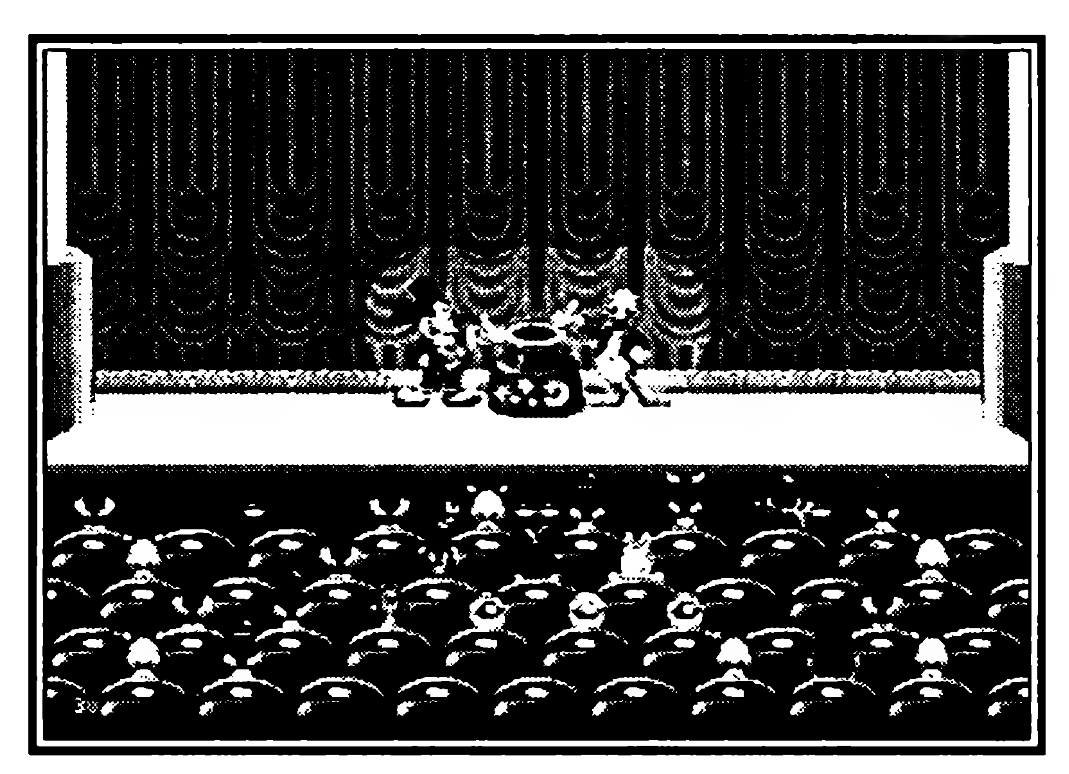


Последний эпизод уровня и, собственно, игры – путешествие по карточному замку, включающее в себя два почти одинаковых этапа.. Начинается все с того, что Микки пытается преодолеть несколько ловушек, которые ему подстраивает колдунья на метле, попутно уничтожая других врагов. Подойдя к лестнице, дождитесь, пока с нее спустятся все неприятели, и, уничтожив их, поднимайтесь вверх и со второй до конца лестницы ступеньки запрыгните на выступ справа, чтобы взять дополнительную энергию. Там же можно взять и еще один приз, если пройти направо сквозь стену. Затем вернитесь влево и ступайте на другую сторону лестницы. Зайдя на ее верхнюю ступеньку, подойдите к кнопке, торчащей из пола, и нажмите ее. В результате этих действий включатся несколько прожекторов, которые будут освещать занавесы, пока вы через них идете. Это удобно, так как в этом случае на занавесах видны тени врагов, нападающих на вас. После того, как преодолеете полосу занавесов, поднимитесь по лестнице наверх, где с помощью нескольких тележек герой сможет перебраться на противоположную сторону участка колючек, установленных на полу. Во время поездки на вас будут нападать колдуньи на метлах, и вам нужно быть достаточно внимательными. Достигнув противоположной стороны, поднимитесь по лестнице и запрыгните в красный сундук. Сделав это, вы окажетесь немного выше, стоящим на лебедке, которая постепенно спускается по узкому каналу вниз. Ваша задача – высадиться в нужном месте в нужное время, для чего необходимо знать, в какой момент спрыгивать с лебедки. Подойдите к правому ее краю и, пролетев немного, прыгните вперед, постоянно держа кнопку направления. Приземлитесь вы на очередную лестницу и оттуда попадете в последний отрезок уровня. Начиная игру, будьте осторожны, чтобы не попасть под огонь врагов-карт, и двигайтесь вперед, методично их истребляя. Кроме того, что двигаться все время вперед, вам не нужно будет ничего делать на протяжении всего эпизода, а в его конце Микки ждет битва с главным боссом.



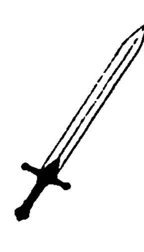


Вместо заключения



Если к концу предыдущего эпизода у вас будет больше трех-четырех делений на карточной шкале энергии, справиться с псом-колдуном не составит труда. Суть и обстановка битвы в следующем. Босс находится в середине комнаты, под потолком, в виде огромного пса, из рук которого вылетают точно такие же псы, но немного поменьше, – в саване и с косой, которые кружатся вокруг и стараются задеть Микки косой. Вы сами размещаетесь на нескольких столбах, установленных посередине комнаты, которые то поднимаются из воды, то снова уходят в нее. Наиболее удобное положение – стать так, чтобы находиться посередине двух соседних столбов, немного правее или левее морды пса, и из такого места, подпрыгивая, бить плащем босса по лицу. Если ваши удары будут достигать цели, пес будет кривиться, а после пяти-семи удачных попаданий исчезнет. Затем сверху к вам спустится он же, но в гораздо более реальном воплощении, и отдаст книгу заклинаний. На этом игра закончится, а вы просмотрите несколько клипов на тему последующих выступлений наших героев – Микки и Дональда.

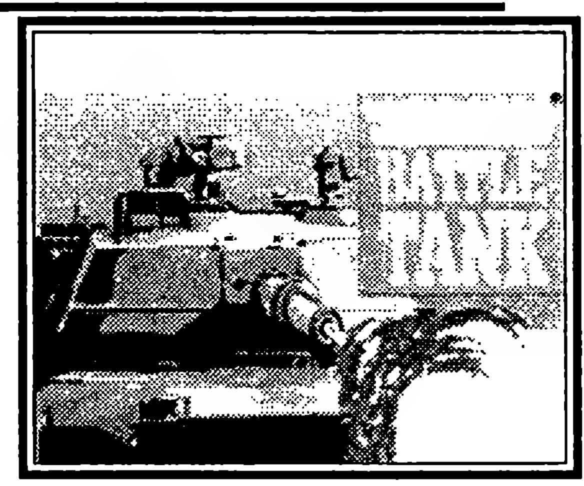




КОДЫ

ABRAMS BATTLE TANK

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Рейтинг★★★★★★



Неуязвимость:

Во время демонстрации нажмите **B,B,C,B,C, C,C,B,C,B,B,C.**

Умный танк:

Когда вы поворачиваете башню, прицел (направление, в котором башня смотрит на врага) сдвинется, но направление движения самого танка останется тем же. В битве это очень полезно, поскольку вы не подставляете корму и борта.

ADDAMS FAMILY

Ocean/Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

?1H1T, ?&91Z, V&S1H,VDHK4, VLKKV, V&S1H, &1YK4, LG#9P, L?SR4, B9SR7, BGY1F, B?Z9B, LLJ9#, BLH1S.

AERO THE ACRO-BAT 1

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Экран установок игры:

На экране **START/OPTION** нажмите **C, A, →, ←, C, A, →, ←**. Идите на первый уровень и, когда появится Аэро, сделайте в игре паузу. Нажмите **↑, C, ↓, B, ↓, A, →, B**. После набора кода нажмите и удерживайте **A** и **C** до тех пор, пока не появится экран установок.

AERO THE ACRO-BAT 2

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню игры войдите в Options и прослушайте 8, 4, 19, 71 звуки. После такой комбинации экран вздрогнет. Начните игру и остановите с помощью кнопки Pause. Если нажать **↓, A+ C** то вы увидите таблицу, где можно выбрать уровень игры.

Пароли этапов:

2 - Zero, Aero, Aero, Batasha;
3 - Batasha, Batasha, Zero, Alter Aero;
5 - Dr. Dis, Ektor, Batasha, Aero;
6 - Ektor, Alter Aero, Dr. Dis, Zero.

AFTER BURNER 2

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Когда на экране появится заставка со словами «**START/OPTIONS**», одновременно нажмите и удерживайте на пульте кнопки **A,B,C** и дважды нажмите **START**. Выбирайте любой уровень (вплоть до двадцатого) клавишами **←** и **→**.

Дополнительные ракеты :

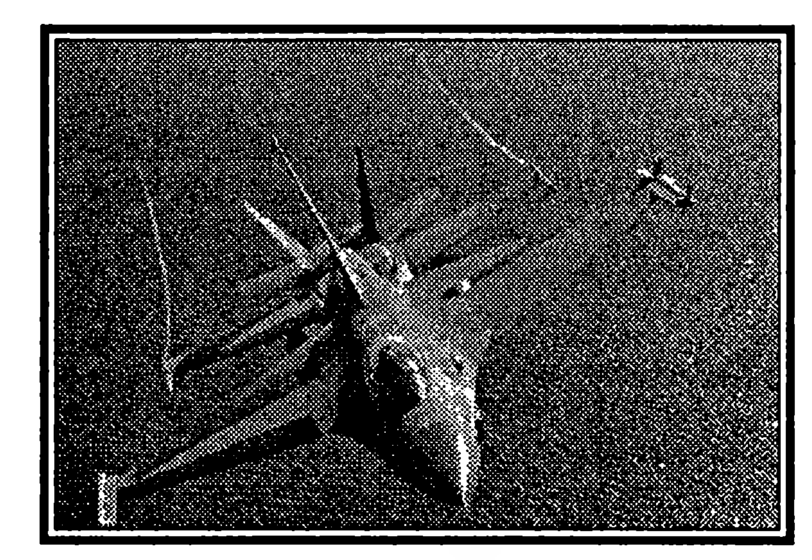
Удерживайте ниже перечисленные клавиши во время дозаправки и увеличите общее количество ракет до ста:

Раунд 3:	← и B		Раунд 13:	← и B	
Раунд 5:	→ и B		Раунд 16:	→ и B	
Раунд 9:	B		Раунд 19:	B	
Раунд 11:	→ и B		Раунд 21:	→ и B	

AIR DIVER

Asmik • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★

Неуязвимость:



Выведите на экран карту и установите курсор в то место, где нет врагов. Держи **START** и нажмите **A, B, C, B, A, A, B, C, B, A, B**. Держи **START**, пока не начнется игра.

Если нажать кнопку **START** совместно с нажатием еще одной кнопки, то вы сможете выбрать этап:

удерживая **A** - бой с самолетом аса-противника;

удерживая **B** - поразить базу;

удерживая **C** - сражение с последним боссом.

AISLE LORD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выберите режим **CONFIGURATION** и поставьте курсор на **«SE NO»**. Затем нажмите кнопки в следующей последовательности: **A, B, C, C, B, A, B, A, C, A, C, B, A**. Экран начнет мерцать. Тогда выберите команду **« INITIAL START»**, и вам не придется участвовать ни в каких сражениях.

ALADDIN

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★★

Переход с этапа на этап:

Наберите в паузе **A, B, B, A, A, B, B, A.**

Вечная жизнь, бесконечные яблоки и т. д.:

В Options набрать **A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B**

ALIEN 3

Acclaime/Probe/Arena Entertaiment • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Это опасное приключение по бесконечным коридорам космической станции с целью уничтожения жестоких инопланетян. В игре 18 уровней.

Переход на другой уровень:

Используя пульт № 1, войдите в экран OPTIONS, затем на пульте 2 нажмитете **C, ↑, →, ↓, ←, A, ↑, →, ↓.**

После звукового сигнала можно начать игру. На пульте 1 поставьте игру на паузу и нажмите **C, A, B.** Экран станет зеленым. Снимите игру с паузы и вы перейдете на другой уровень.

ALIEN SOLDIER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - 3698	8 - 4569	14 - 2623	20 - 2878
3 - 0257	9 - 8091	15 - 6325	21 - 3894
4 - 3745	10 - 8316	16 - 7749	22 - 4913
5 - 7581	11 - 6402	17 - 3278	23 - 2852
6 - 8790	12 - 9874	18 - 1039	24 - 7406
7 - 5196	13 - 1930	19 - 1962	25 - 5289

ALIEN STORM

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

5Неограниченное количество жизней:

Выберите в качестве героя Скутера. Когда ваша жизненная энергия подойдет к нулю , самоуничтожьтесь. Так вы сможете продолжать игру до бесконечности.

ALISIA DRAGOON

Game Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После того как исчезнет логотип «SEGA», нажмите **A**, затем нажмите **B** и держите кнопку, пока Гайнакс не исчезнет с экрана. Теперь нажмите **C** и нажмите **START**, когда на экране появятся звезды. Вы услышите звон. Теперь во время игры, нажимая **C**, вы сможете пропускать нежелательные уровни.

Восстановление здоровья :

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживате ↑ на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте, затем нажмите и удерживайте ← на первом и нажмите **B** на втором.

Увеличение силы магии и количества очков за попадание:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте → на первом и нажмите **B** на втором.

Усиление громовой магии:

Нажмите **A** на втором пульте , затем нажмите и удерживайте **B** на первом и нажмите **B** на втором.

Покадровый просмотр:

Нажимайте **A** на втором пульте, чтобы сменять кадры.

Отключение режима замедления:

Нажмите **B** на втором пульте.

ALTERED BEAST

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор персонажа:

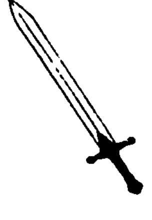
Во время заставки держите джойстик в положении ↙ и нажмите **A, B, C** и **START**, чтобы выбрать персонаж (Волк, Медведь, Тигр и т. д.).

Бесконечные жизни :

Нажмите **START** и **A** во время появления заставки на экране , чтобы начать новую игру с того места , где вы закончили предыдущую.

Дополнительные опции:

Нажмите **START** и **B** для вызова на экран меню опций.





Выбор драки:

Чтобы выбрать уровень сложности, удерживайте **B**, когда нажмете на **START**. Появятся заставка и меню выбора, которые дадут вам возможность выбрать степень сложности, количество жизней, с которыми вы начнете игру, и силу.

Звуковой текст:

Чтобы прослушать все звуки игры, одновременно нажмите клавиши **A, C, →, START и ↑** на пульте.

100000 бонусовых очков в любом раунде игры :

Убей первого, второго и третьего волка, которые нападут на вас. В то же время попытайтесь схватить все три шара, которые превращают вас в оборотня. Если это удастся, получите сто тысяч бонусовых очков, правда, лишь в том случае, если убьете Нефа в конце раунда. Если все шары вам собрать не удастся, то на этом уровне Неф в босса не превратится и за победу над ним вы получите только пятьдесят тысяч очков.

ANIMANIACS

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли для пропуска уровней игры (персонажи обозначены первыми буквами имени, __ пустая клетка):

Для легкого режима пропуск первого уровня: YW- --- D--.

Для нормального режима :

пропуск первого уровня: DDD --- YW- ;

пропуск первого и второго уровней: YD- --- -Y-;

пропуск первого и четвертого уровней: --- Y-- Y--;

финал: WY- Y-- -Y- .

Для сложного режима:

пропуск первого уровня: YYD Y-- WY- ;

пропуск первого и четвертого уровней: WYD Y-- DY- ;

пропуск первого, второго и четвертого уровней: WWD Y-- -W-;

пропуск первого, второго, третьего и четвертого уровней: -DD Y-- DY-.

ANOTHER WORLD (OUT OF THIS WORLD)

Virgin/Delphine Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды уровней:

2-HTDC	5-XDDJ	8-KLFB	11-TFBB
3-CLLD	6-FXLC	9-DDRX	12-TXHF
4-LBKG	7-KRFK	10-BRTD	13-CKJL
			14-LFCK

ARCH RIVALS

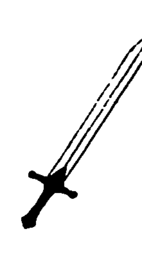
Flying Edge • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★

Получение мяча перед началом игры :

В раздевалке нажмите **A** и , удерживая ее , нажмите **START**.

Получение мяча после перерыва:

Нажмите **A** и удерживайте ее до начала игры.



ARCUS ODYSSEY

Renovation Products • Количество игроков 2 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли, дающие героям необходимые для прохождения игры силы:

Jedda

Уровень 2: KDEEEBHDZC
Уровень 3: KGEUEEGHS2
Уровень 4: K4EEMWTIDQ
Уровень 5: K4EEM4TPU3
Уровень 6: K4EEM4TTVC
Уровень 7: K4EEM4TXOH
Уровень 8: K4EEM4TZHM

Erin

Уровень 2: KDMEEBHCZK
Уровень 3: KGMEEEGGSU
Уровень 4: K4MEEWLK1I
Уровень 5: K4MEE4TOU3
Уровень 6: K4MEE4TSVC
Уровень 7: K4MEE4TWOH
Уровень 8: K4MEE4TYHM

Diana

Уровень 2: KDUEEBHDRS
Уровень 3: KGU2EEGHSU
Уровень 4: KOUEUWLI1Q
Уровень 5: KOUEU4LPM3
Уровень 6: KOUEU4LTNC
Уровень 7: KOUEU4LXWH
Уровень 8: KOUEU4LZ5M

Bead

Уровень 2: JD2EEBHABZ
Уровень 3: JG2MEEGEKL
Уровень 4: OG2EEOTI1Q
Уровень 5: OG2EE4TP2F
Уровень 6: OG2EE4LQFC
Уровень 7: OG2EE4LU4H
Уровень 8: OG2EE4LOXM

В режиме двух игроков можно комбинировать эти пароли, но только тогда, когда каждый игрок использует одни и те же коды.

Удвоение предметов:

Для того, чтобы получить двойное количество предметов, нужно начать игру в режиме двух игроков и сразу же избавиться от одного из них.

ARNOLD PALMER TOUR GOLF

Sega • Количество игроков 1 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Спрятанная игра:

Если вы затратите более чем 100 ударов на прохождение одной лунки, то на экране появится надпись GAME OVER. В этом случае нужно нажать кнопки **A, B, C** и одновременно с этим перевести джойстик в верхнее положение с тем, чтобы получить доступ на спрятанный уровень - мини версию FANTASY ZONE.

Суперудар:

При вводе своего имени наберите EVE и вы сможешь совершать прицельные удары на большие расстояния.

Тайный турнир:

Возьмите с собой любимые клюшки и используйте пароль для встречи на тайном турнире с опытными игроками: введите строчное «f» на всю длину верхнего ряда экрана и «9» на всю длину нижнего ряда.

Пароли турнира:

Пароль для игры в шестом раунде, где вы - чемпион с 340000 долларами, силой 7, техникой 7 и уровнем 4: EIA+ CpJ0 KAFU 7BEU VAqC RGSM pk4E gol8 LrHo.

Следующий пароль позволяет попасть на восьмой раунд в качестве лидера турнира с 348000 долларов, силой 7, техникой 7, уровнем 4: BIJ- Pyo3 IIFA Vuq4 aPCC Rcao SU8E goUI a4TO.

Пароль для девятого раунда. У вас 358000 долларов, сила 7, техника 8, уровень 4. Пароль: BhMu +TI- qCBR +g0L KdIK SWK5 W44A EIY7 XxWa.



Пароль, позволяющий вам попасть на десятый раунд вторым лидером с 372000 долларами, силой 8, техникой 9, уровнем 4 : Fifp 5+D3 CCEE -08D KXIg TC6e GJIQ NJEQ RFXC.

ARROW FLASH

Renovation • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Неуязвимость:

В режиме выбора установок замените Arrow Flash с Stock на Charge. Дождитесь демонстрации игры, просмотрите ее до конца, затем нажмите на START. При каждом нажатии кнопки С (более 3 секунд) вы будете неуязвимы 10 минут.

ASTERIX AND THE GREAT RESCUE

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

1 - INSULA
2 - CONDOR
3 - VIENNA
4 - AVALON
5 - DULCIS

ATHLETE POWER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Максимальное количество жизней: DJYNROTPX7.

AWESOME POSSUM

Tengen • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Секретное меню:

После окончания первой мелодии нажмите **C, B, C, ← + B, C**. Если все сделано правильно, вы услышите звук, после чего нажмите **A**. В этом меню можно установить неуязвимость и бесконечную жизнь.

B.O.B.

Electronics Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 171058
Уровень3 950745
Уровень 4 472149
Уровень 5 672451
Уровень 6 272578
Уровень 7 652074
Уровень 8 265648
Уровень 9 462893
Уровень 10 583172
Уровень 11 743690
Уровень 12 103928
Уровень 13 144895
Уровень 14 775092
Уровень 15 481376



BACK TO THE FUTURE 3

Arena/Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★

Выбор уровня:

Сделайте паузу в игре, держите А и нажимай ↑, ↓, ←, →.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Уровень 2 - 3MJK 1VZ3
Уровень 3 - 3MGH 2VVW
Уровень 4 - 3MQR 2X9M
Уровень 5 - 3MNP 21?N
Уровень 6 - 3MST ?161
Уровень 7 - 3MBS ?208

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2

Accolade • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли:

Во время режима «Exibition» поставьте игру на паузу, выделите строку « Quit» и введите следующие коды:

Зеркальный матч: С, С, С.
Четыре Баркли: В, В, В.
Играть как партнер Баркли:

Blade:	**A, A, A**
Dolemite:	**A, A, A, A.**
Hamma:	**A, A, A, A, A.**
Jim-Pak:	**A, A, A, A, A, A.**
Pauly:	**A, A, A, A, A, A, A.**
Shuga:	**A, A, A, A, A, A, A, A.**
Spider:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A.**
Bongo:	**A, A, A, A, A, A, A, A, A, A.**

BATMAN & ROBIN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Общие советы:

Синие и оранжевые изображения Бэтмена - повышают мощность огня.
Оранжевые изображения Бэтмена - мощность огня становится ураганным.
Сгусток энергии - быстрое восстановление энергии.

Выбор этапа:

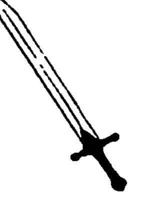
В режиме пауза нажмите **В, А, ↓, В, А, ↓, ←, ↑, С.**

BATMAN FOREVER

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Секретное меню:

На экране меню установите курсор на PLAY THE GAME и наберите следующий код: **←, ↑, ←, ←, А, В.**





Суперудары и прочие возможности:

Для Batman'a

усыпляющее - →, ↓, B
оглушающая бомба - →+A
усыпляющее - держа MODE →, ←, →, A
наводящее - ↓, →, B
связывающее - ↓, ↓, ↓, A
блокирующее - ↓, ↓, ↓, B
приклеивающее - держа MODE →, →, ←, C
поражающее - →, B, →, C
отвлекающее - держа ↓, ↓ (turbo)
сломать шею - →, →, B
суперзащита - B, C быстро
бомба - ↓, →, C
бумеранг - ↓, →, A
скользящее - держа MODE →, →, ←, B
парализующее - →, ↓, C
сдерживающее - →, →, C
удар коленом - →, →, B+ ↑

Для Robin'a

усыпляющее - →, ↓, B
ослепляющее - держа MODE →, →, ←, B
удар коленом -→, →, B + ↑
сломать шею -→, →+B
замедляющее - →, ↓, C
суперзащита - B, C быстро
прибивающее - →, ↓, A
парализующее - →+A
стреляющее - держа MODE →, →, ←, C.



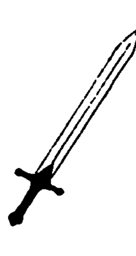
BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

В экране заглавия нажмите START, затем поместите летучую мышь в опцию «Passcode». Нажмите кнопку START. Введите код: 5257. Нажмите кнопку A, и в нижней части экрана появится группа символов. Поместите курсор влево над первой цифрой кода. Вводите коды для каждого уровня.

Стадия 1-1	1100	Стадия 1-2	1200
Стадия 1 Босс	1300	Стадия 2-1	2100
Стадия 2-2	2200	Стадия 2 Босс	2300
Стадия 3-1	3100	Стадия 3-2	3200
Стадия 3 Босс	3300	Стадия 4-1	4100
Стадия 4-2	4200	Стадия 4 Босс	4300
Стадия 5-1	5100	Стадия 5-2	5200
Стадия 5 Босс	5300	Стадия 6-1	6100
Стадия 6-2	6200	Стадия 6 Босс	6300
Стадия 7-1	7100	Последняя разборка с Джокером	7200



Непобедимость
Во время паузы нажать В и START (работает не на всех картриджах).

BATTLETECH

Imagesoft/Extreme • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 .... STJNNN
Уровень 3 .... GRBCHV
Уровень 4 .... BBVLND
Уровень 5 .... BMBRMN

Бесконечное оружие:
BRN521

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON

Konami/Tradewest • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня игры + 10 жизней в начале игры:

Выбери количество игроков. После загрузки экрана выбора персонажей нажмите ↓, ↑, ↑, ↓, **C, A, B** и **START**. Если все сделано правильно, раздастся звуковой сигнал и появится экран выбора уровней.

BEAST WRESTLER

Renovation Products • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★

Пароли этапов:

Первый уровень (Beginner):

2 (против Voulsine) - MONSTERRQYQYQMQQQFAQQK;
3 (против Airhohle) - MONSTERRQYQYQMQQQVAQSA;
4 (против Ventor) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQSU;
5 (против Dycoon) - MONSTERRAAQYQMWQIGAQCU;
6 (против D-Biton) - MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA.

Второй уровень (World):

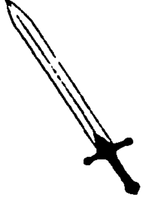
1 (против Unknown) - MONSTERRAAAWQMWQPYAQKA;
2 (против Ulvolos) - MONSTERRAAAWADRDIHZQEF;
3 (против Allowena) - MONSTERRAAAWADRDIUZQRM;
4 (против Octii) - MONSTERRZXAWADRDIUZQRM;
5 (против Ploguraz) - MONSTERRZXAJADRDIJXQHI;
6 (против Hax -004) - MONSTERRZXZXADRFDMXQBK;
7 (против Maclha) - MONSTERRZXZXADRFDIZQKX;
8 (против Ominos) - MONSTERRZXZXAJRTWKXQVX;
9 (против Blenadan) - MONSTERRZXZXAJRTWOXQIH;
Финал - BONILLARWIWIWIFYNOXCD.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV/Viacom • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Больница - t0-e ByjI BKR4L



Улица -	3I2L yxF2e O7GEV
Колледж -	zbZs+OGDs159K9
Мир бюргера -	-Y+43c-jJ iUaVA
Дома -	F1xcDJfTo q8Owz
Гостиная (комната Beavis) -	aPjDY5fF+DTkrEN
Mall -	7YPP-SU9+SqiPH
За рулем -	FECROW6BcpOCVj
1 игрок с оружием -	e7EKY iP2qe taVfy
2 игрока с оружием -	Js2Nt 9SarV fDTRi
Части билета, деньги -	CpB-bgvxhn jAc6Z

BEST OF THE BEST: CHAMPIONSHIP KARATE

Electrobrain • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Максимальная мощь	- 445 WVBVHNW
Все противники покалечены	- 475 WVBVFPW
Чемпион	- 475 WVBBZPW

BIO-HAZARD BATTLE (CRYING)

Sega • Количество игроков 2 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

После загрузки экрана фирменной надписью «SEGA», удерживая нажатой клавишу **C**, опишите джойстиком полный круг по часовой стрелке, начав с положения ↑ и им же закончив. Потом нажми **START.**

Мощный звездолет:

на экране выбора корабля укажите в верхнем левом углу звездолет и нажмите **A+B+СТАРТ**.

BLACK HOLE ASSAULT

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Атака исподтишка:

На экране заставки выберите «Name Entry». Введите имя BIGNET. Выйдите из меню и выберите BIGNET. Игра пойдет как обычно, но теперь, если не хотите сражаться с врагами, нажимайте **START** на втором пульте - и проскользнете мимо противника.

Просмотр:

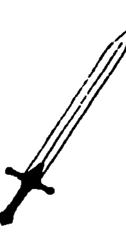
С помощью этой уловки можно просмотреть все заставки игры. Выберите в меню «Ввести имя» и запишите FOMA, после чего можно начинать игру. Вместо начала игры вы увидите персонажи японских мультфильмов на экране. Выберите любого из персонажей и можете посмотреть одну из интермедий. Для того, чтобы выйти из этого режима, необходимо нажать **RESET**.

Тайный уровень:

В меню выберите миссию «Operation BHA» и введи в нее свое имя AZY. Вы попадете в «Black Ball Assault», являющийся межгалактической версией пинг-понга.

Мгновенная смерть противника:

Для мгновенного уничтожения любого противника запишитесь под именем BIGNET и нажмите **START** на втором пульте во время сражения.



BLOOD SHOT (BATTLE FRENZY)

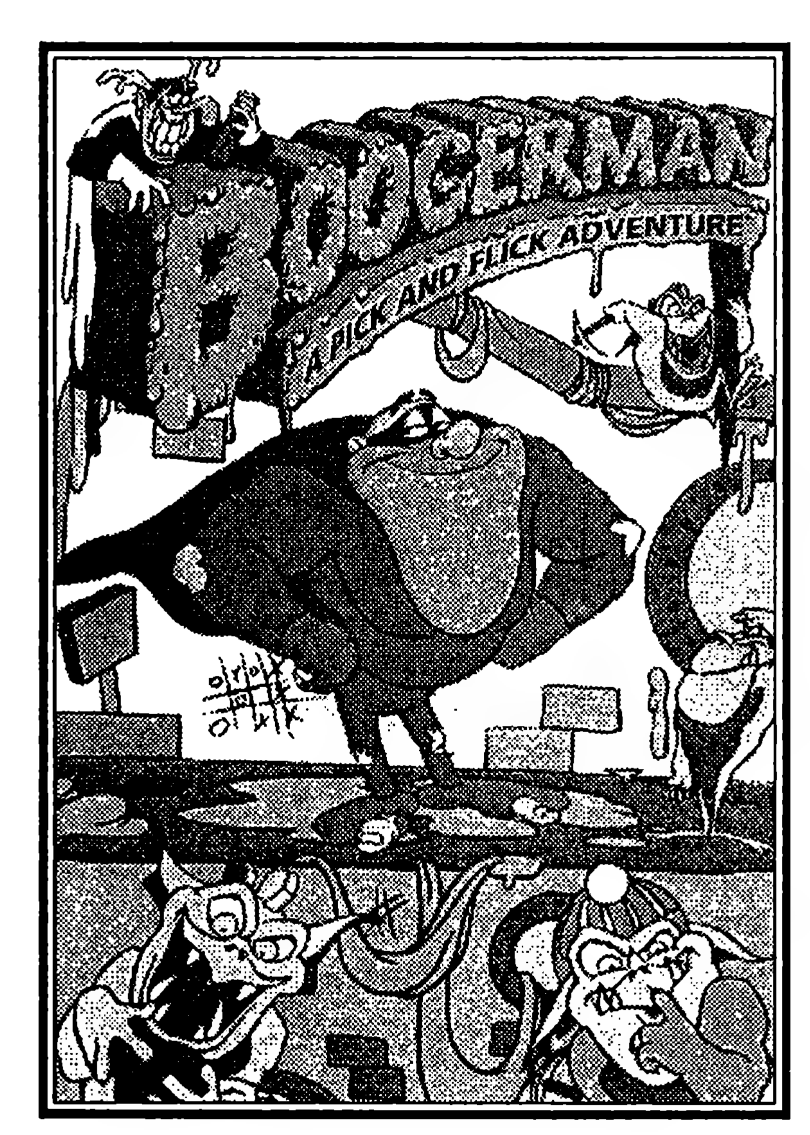
Domark/Acclaim • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Коды:

Пропуск уровня (в паузе): .... ↑, A, ↑, A, A, ↓;
Плазменная пушка: .... ←, B, C, ↓, ↓, →;
Плазменная винтовка: .... ↑, B, ↑, A, B, B;
Боеприпасы: .... B, B, B, →, ↓, ←;
Кислород: .... C, C, B, A, ↓, ↓;
Ракетница: .... ↑, →, ↓, ←, ↑, →
Красный ключ: .... ↓, ↓, B, C, ↑, ↑;
Желтый ключ: .... ↓, ↑, B, C, ↓, ↓.

BOOGERMAN: A PICK & FLICK ADVENTURE

Interplay • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★



Выбор уровня:

На экране заглавия нажмите ↑, ↓, ←, →, C, B, A.
Бессмертие (на время): ↑, ↓, ←, →, B, ↑, ↓.
Меню настройки и набор кодов:
В паузе нажмите **B**.

Пароли уровней:

Пароль уровней состоит из портретов ваших врагов.

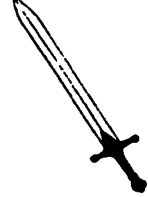
1 - Троль
2 - Гоблин- шахтер
3 - Пукающий призрак
4 - Носатый гоблин
5 - Гнойное существо
6 - Бугерман
7 - Существо со струпьями
8 - Человек из канализации
9 - Огр

Уровень	Пароль
Flyboy	6 -5- 2- 7
Flatulent Swamps	7 -8 -5 -2
Mucous Mountains	4 -7 -3 -1
Hickboy	3 -4 -3 -5
Nasal Caverns	4 -5 -9 -7
The Pits	5 -7 -3 -6
Deodor Ant	3 -7- 1 -2
Revolta	1 -2 -4 -3
Pus Palace	5 -6 -3 -5
Boogerville	7 -3 -8 -6
Booger Meister	5 -8 -6 -2

BOY SOCCER TEAM 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★

2	AL555	555AE	ARAAA
	AAAAB	AAAAA	AABSA
3	AP555	555AE	BBAAA



	AAAAB	AAAAA	AABSA
4	AT555	555AE	BTAAA
	AAABB	AAAAA	AADYA
5	AX555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAFEA
6	A5555	555AE	CEAAA
	AAA8R	AAAAA	AAH0A
7	CD555	555AE	DQAAA
	AAAAA	AAAAA	AAA0A
8	CL555	555AE	EAAAA
	AAAAQ	AAAAA	AABCA
9	DH555	555AE	FBAAA
	AAISA	IAAAA	AAFGA
10	DNYP5	555AE	GBAAA
	AAITA	KAAAA	AAMWA
11	DRYFD	555AE	GRAAA
	AAMTA	KAAAA	AACAA
12	DVYFC	QX5AE	HBAAA
	AAMTA	KAAAA	AAGKA
13	DZYFC	QSKAE	HRAAA
	AAMTA	KAAAA	AAKUA
14	EFYFC	QSCAE	ISAAA
	AAUTA	KAAAA	AAMAA
15	FRYFC	QSCAE	ISAAA
	AAZLA	KAAAA	AAP0A

BUBBA'N'STIX

Core Design • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

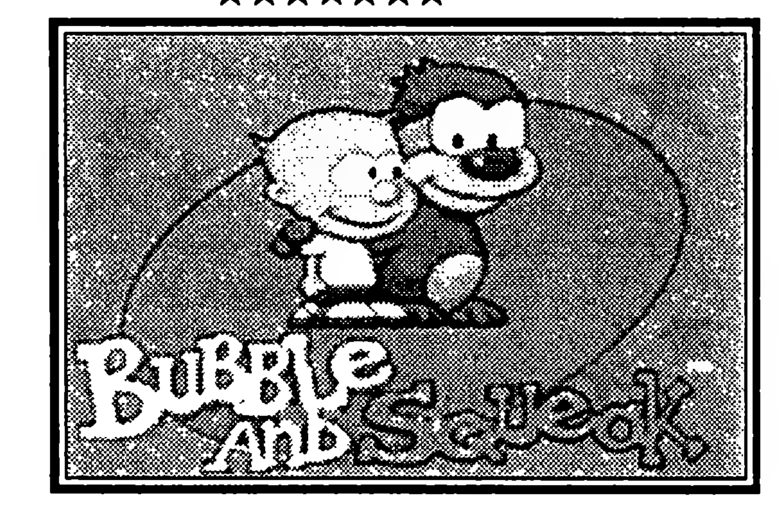
	Вариант 1	**Вариант 2**
Уровень 2:	V!7P95!MKS	35R48DXHD?
Уровень 3:	Y7FW?9CKKS	47JKR7RSZ1
Уровень 4:	V2MVHRIY3B	BCP?HKCDP8
Уровень 5:	B4KLC?JGSW	3!GXN3HT19

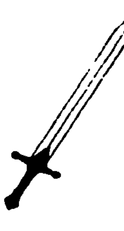
BUBBLE & SQUEAK

Sunsoft • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2 - RQCRQBPT
Уровень 3 - NHHDHHBHH
Уровень 4 - QDFLLMMP
Уровень 5 - NNBNNDYY
Уровень 6 - MNLLMNNL
Уровень 7 - WTSFFHGW





BUBSY

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 1: JSSCTS
Уровень 2: CKBGMM
Уровень 3: SCTWMN
Уровень 4: MKBRLN
Уровень 5: LBLNRD
Уровень 6: JMDKRK
Уровень 7: STGRTN
Уровень 8: SBBSHC
Уровень 9: DBKRRB
Уровень 10: MSFCTS
Уровень 11: KMGRBS
Уровень 12: SLJMBG
Уровень 13: TGRTVN
Уровень 14: CCLDSL
Уровень 15: BTCLMB
Экстра-уровень: STCJDN

BUBSY 2: DEFINES DELAYS

Accolade • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Коды вводятся с заглавного экрана

Прохождение всех уровней: .... **↑, A, A, A, ↓.**
Бессмертие: .... **C, A, B, C, ↑, ↓.**
99 бомб: .... **C, C, ↑, ↓, C.**
50 жизней: .... **B, ↑, B, B, A.**
99 зарядов базуки: .... **B, A, ←, ←.**
99 скафандров: .... **B, ←, ↑, B.**
99 нор: .... **→, ↓, B, B.**
Сверхвысокие прыжки: .... **B, A, B, C.**

BULLS VS. BLASERS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли для игры за Miami Heat:

Игра 2 против Detroit .... -64LBBCB4;
Игра 3 против Detroit .... -64LBBBVS;
Игра 4 против Detroit .... -64LBBCV4;
Игра 5 против Cleveland .... -64QBBBBR;
Игра 6 против Cleveland .... -64QBBGBP;
Игра 7 против Cleveland .... -64QBBDBD;
Игра 8 против Cleveland .... -64QBBJBJ;
Игра 9 против Boston .... -64NBBBBL;
Игра 10 против Boston .... -64NBBVBM;
Игра 11 против Boston .... -64NBBLBP;
Игра 12 против Boston .... -64NBB2BN;
Игра 13 против Utah .... -64SBBBBN;
Игра 14 против Utah .... -64SBDBBS;
Игра 15 против Utah .... -64SBCBBJ;
Игра 16 против Utah .... -64SBFBBC;
Финальная игра .... -64MBBBBF.



BULLS VS. LAKERS AND THE NBA PLAYOFFS

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли последнего раунда в игре:

Chicago Bulls - Utah Jazz: NXOBBBBL;
Bulls - Blazers CXOCGBB4;
Knicks - Blazers: GJOGBBBF;
Blazers - Hawks: OBOBLBBY.

BURNING FORCE

Namco • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★

Дополнительные 10 жизней:

Дождитесь появления на экране заставки игры и нажмите последовательно **B, A, B, A, A, C, A, A.**

CAESAR'S PALACE

Virgin • Количество игроков 1 • Азартные игры • Рейтинг★★★★★★

Подход к игровому столу: .... **стрелка к нему, A.**
Отход от стола: .... **↓, START.**
Кредит 78 000 $: 9N87G4ZWYZ2YYFCG
Кредит 1,5 миллиона $: .... 9TZR8NDCFZGH55CG.

CANNON FODDER

Sensible Software • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★★★

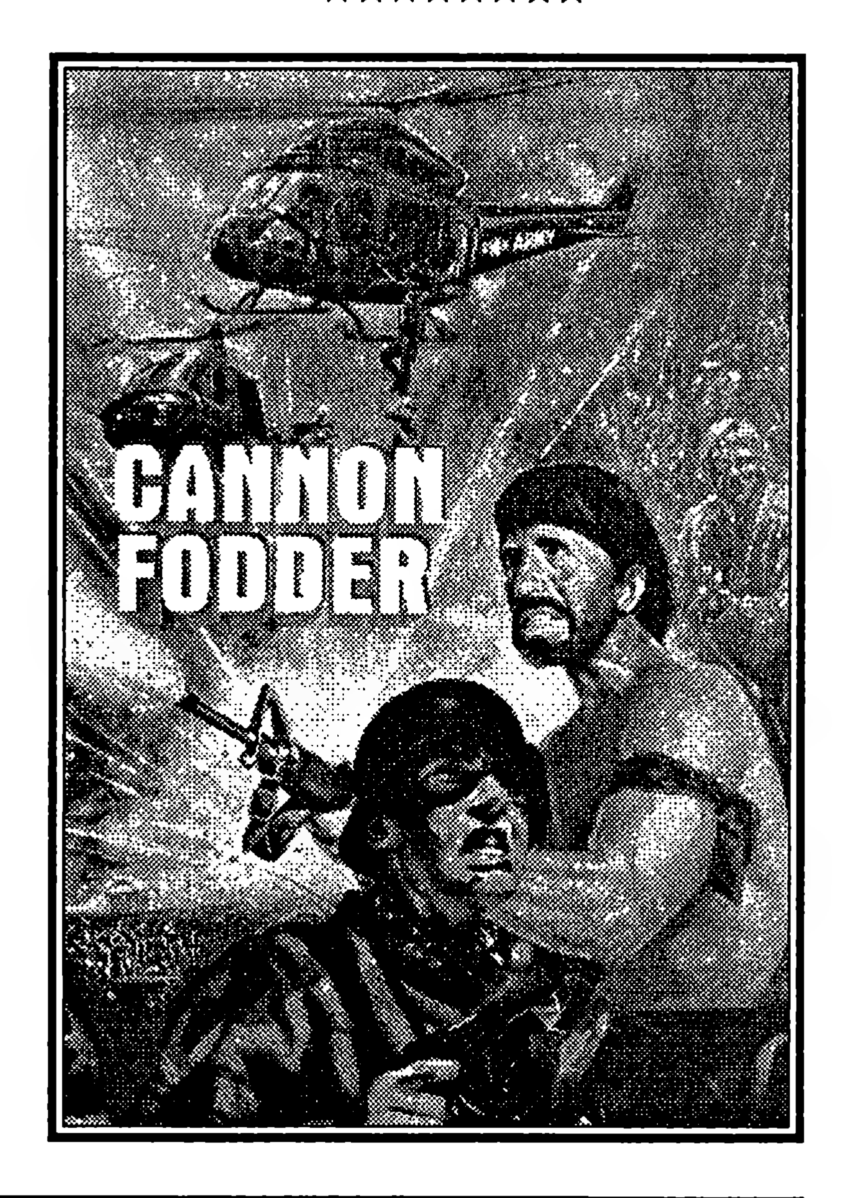
Пароли:

Вариант 1

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: PEDQC
Миссия 4: ACKJA
Миссия 5: TNGJI
Миссия 6: EBUXE
Миссия 7: TEHMB
Миссия 8: LREWO
Миссия 9 : MLRYE
Миссия 10: YJKCF
Миссия 11: LWHFG
Миссия 12: IGMBF
Миссия 13: FAGGG
Миссия 14: SYNXC
Миссия 15: TIDGF
Миссия 16: UYNXC
Миссия 17: ZOJBE
Миссия 18: MHNJF
Миссия 19: NXGBD

Вариант 2

Миссия 1: PXJND
Миссия 2: UZHNC
Миссия 3: JHHJI
Миссия 4: OFLJA
Миссия 5: DWKFG
Миссия 6: EZMBE
Миссия 7: JBLBD
Миссия 8: OBSRH
Миссия 9 : TTEFD
Миссия 10: UTEFD
Миссия 11: FRLYA
Миссия 12: EOBJF
Миссия 13: RYJBE
Миссия 14: GMEGF
Миссия 15: FFQRI
Миссия 16: ICXPA
Миссия 17: PXJVI
Миссия 18: IRORH
Миссия 19: TEOUA



Миссия 20: AEJVI
Миссия 21: PXGBD
Миссия 22: GWZED
Миссия 23: HGPHF
Миссия 24 MMVIE

Миссия 20: CLBGE
Миссия 21: JMNQG
Миссия 22: OOLQF
Миссия 23: NPXFC

CASTLEVANIA: BLOODLINES

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

9 жизней и выход на уровень сложности « EXPERT»:

На экране установок игры введите следующие значения: BGM - 5 и SOUND FX - 73. Нажмите **START**. Подождите пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите **START** снова. Нажмите последовательно **↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A.** Если вы все сделали правильно, раздастся звонок. Вернитесь на экран установок игры.

Коды уровней:

(кол - К , бабочка - Б , топор - Т)

2	3	4	5	6
-К- -	ТТ-К	Т-КБ	-ТТТ	- -ТТ
В- -К	- - -К	Б-Б-	Б-ББ	Б-Б-
- Т В -	К-Б-	КК-Т	БББ-	- - -Т
В - В Т	БТТТ	- -БТ	Б-К-	- -ТТ

CENTURION: DEFENDER OF ROME

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - BEXA	ARAM	RAMA	JBIP	555T	SGFV
2 - DJPA	MUKC	SE6Q	JKKX	555T	PATW
3 - CUFQ	NDKJ	TEPQ	JLKK	555U	RCID
4 - EJLQ	MWC1	TEPQ	JNKV	555V	D54E
5 - GBYQ	RFDE	TEPY	LNKV	555V	D54E
6 - HV4Q	MX1X	SMP4	O6KV	KH5T	YYTX
7 - 6MHQ	P1VM	5555	15NK	U7VC	YWTB

Могучий флот и сильная империя: BN4Q AUIV W61Q ZCA5 555S 73IJ

Сверхмощная империя: TAGY V6P5 QAAA AH3K VKVA MIES

Суперсила: QDUA YQ25 5555 55NK VKXW IPJI

CHAKAN: THE FOREVER MAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли:

Сразу после запуска игры нажмите и удерживайте **C+START** на обоих джойстиках до появления звукового сигнала. После этого можно вводить пароли.

Выбор уровня - нажмите **B**, в левом нижнем углу экрана появится меню этапов. Их можно выбирать, нажимая **B**. После выбора нужного этапа нажмите **START.**

Полное вооружение - выбери режим тренировки и начни игру, затем заберись на маленькую платформу над порталом и нажми **START**. Используйте заклинание прохождения - переместитесь сразу на 12 уровней и получите все вооружение.



На экране алхимии полное вооружение можно получить, нажав на втором джойстике ↑, ↓, ←, →.

Получение всех снадобий: на экране алхимии несколько раз подряд нажмите на втором джойстике **START, A, B, C.**

CHUCK ROCK

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Смена уровней:

Когда на экране появится название игры, нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.** (По-английски этот код значит « АБРАКАДАБРА»). Теперь нажмите и держите **A , B, и C** и нажмите **START**.

Во время игры нажмите и держите **A** и нажми ↑, чтобы перейти на следующий уровень. Для перехода на этап вперед нажмите **A+→**. Для перехода на уровень назад нажми **A+↓**. Для перехода на этап назад нажми **A+←**.

CHUCK ROCK 2

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровней

На любом уровне - нажмите **START** для входа в режим паузы. Далее нажмите **B, A, →, A, C, ↑, ↓, A.** Если все сделано верно - игра выйдет из паузы. Войдите в нее опять. Нажмите **A и →**. Вы окажетесь на новом уровне.

CLIFFHANGER

Sony • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Бессмертие - **←, →, START, C, A.**

Выбор этапов игры - **START, C, B, A, →, ←.**

COBRA COMMAND

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

На главном экране игры сделайет доступными опции GAME START CONFIG MODE. Теперь нажмите ↑, ←, →, →, ↑. Если все сделано правильно, вы услышите звук взрыва. Начните игру и, когда на экране появится название уровня и его номер, нажмите либо ← или →, чтобы изменить номер уровня. После этого нажмите **START.**

COMBAT CARS

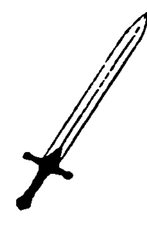
Accolade • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Гонки на любом уровне:

На экране настроек установите курсор на EXIT. Нажмите и удерживайте одновременно кнопки **A, B, C.** Затем нажмите **START.**

COMIX ZONE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★



Выбор этапа:

Если вы пройдете первый этап с полной энергией и наберете код **A, C, A, B, B, B, A, C, ↑, ↓, A, C** - появится меню выбора этапа.

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии № **14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15, 6**. Высветите одно из чисел от 1 до 6 и нажмите **C**, чтобы выбрать один из этапов.

Бессмертие:

Наберите код **A, B, C, C, B, A, ↑, →, ←, B, ↓, A.**

В **OPTIONS**, в **SOUND TEST** прослушайте мелодии № **3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11** и, нажав кнопку **C**, получите бессмертие.

CONTRA HARD CORPS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Код оружия: ↑, ↑, ↓, ↓, A, ↑, ↑, ↓, ↓, B (в паузе).

Выбор уровней: ←, →, A, B, C, ←, →, A, B, C, ←, →, A, B.



COOL SPOT

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и неуязвимость:

В меню OPTIONS нажмите **A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C**. Кнопка **A** - включение неуязвимости, **B** - выбор уровня.

COSMIC CARNAGE (CYBER BRAWL)

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Смена названия игры: удерживая кнопки **X+B+Z**, включите приставку. На экране заставки нажмите **START**. Название игры сменится на **Cyber Brawl** и появятся новые персонажи: Джейк, Рей и Наруто.

COSMIC SPACEHEAD

Codemaster • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2: BHZE TEWA EEWI LLIA MS9V
Уровень 3: D7ZZ TEEA DEWI L9IA MS6F
Уровень 4: DSZZ TEEA UDWI LQIY MSTT
Уровень 5: DSCZ XEEA L4WI LQIY M766

Полный просмотр игры:

Нажмите **A, B, C, A, B, C, START**

4 жизни на космической станции: MLHUFFE6WWLGLRWFIDOU.

CRUE BALL: HEAVY METAL PINBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★

Выбор уровня:

В меню **Music demo** выберите музыку уровня 6. Нажмите **A, C, A, B,** когда зазвучит мелодия. Начните игру. Когда на экране появится картинка с уровнями, нажмтеи и держи **B** и нажимай ↑ и ← на пульте, выбирая нужный уровень.

CURSE

INTV/Corporation • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Режим конфигурации: перезагрузите игру и, удерживая **A**, нажмите **START**.

CYBER BALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Пароли матчей команд:

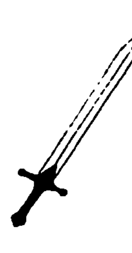
Atlanta vs Boston	T5BBB5PSIH6X
Boston vs Washington	55BBB5OSIHDX
Chicago vs Boston	C5BBB5PSIHPX
Clevelend vs Boston	75BBB5PSIH4X
Dallas vs Boston	L5BBB5PSIH4X
Denver vs Boston	85BBB5PSIHGX
Detroit vs Washington	H5BBB5PSIH7X
Indianapolis vs Boston	K5BBB5PSIH3X
Las Vegas vs Atlanta	S5BBB5PSIH8X
Los Angeles vs Washington	65BBB5PSIHAX
Miami vs Boston	M5BBB5PSIHJX
Minnesota vs Washington	P5BBB5PSIHEX
New England vs Washington	N5BBB5PSIHRX
New Orlean vs Washington	A5BBB5PSIH9X
Philadelphia vs Washington	G5BBB5PSIHSX
Phoenix vs Washington	95BBB5PSIHNX
Pittsburg vs Washington	E5BBB5PSIH5X
San Diego vs Boston	D5BBB5PSIHFX
San Francisco vs Boston	U5BBB5PSIHHX
Tampa vs Boston	R5BBB5PSIHTX
Washington vs Boston	F5BBB5PSIHCX

Пароли для San Francisco Hitmen:

5 победа - UIBB BXIS OF8I
10 победа - UFBB B5PS OFNX
15 победа - UTBB B5PS OFFI
17 победа - UZBB B5PS OFDI
18 победа - UUBB B5PS OFII
19 победа - U5BB B5PS OF3X
Финал - UJBB B5PS OF41

Пароли для Dallas Destroyers:

1 победа -	LBBB B7CB BDVV
2 победа -	LVBB BB9B BDXV
3 победа -	LXBB B7LB BD3B
4 победа -	LIBB B8FB BDTV
5 победа -	LLBB B7DB BDN8
6 победа -	LKBB BBBV BDCV
7 победа -	LMBB BLCV BD2V
8 победа -	LOBB BLPB BFHV
9 победа -	LFBB BLHB BD8B
10 победа -	LCBB BFOV BDKX
11 победа -	L7BB BXGB BDRV
12 победа -	L4BB BF2B BDAV
13 победа -	LRBB BFVV BDTV
14 победа -	LTBB BFCX BD2V
15 победа -	L8BB BFJI BDMX
16 победа -	LZBB BR2S IDKI
Play-off-1	LUBB BRHV BDZV
Play-off-2	L5BB BXUV BD2V



DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбрать любой из имеющихся уровней можно активизировав кнопкой **START** опцию **Start Game**, или здесь же - зажав все три нижние кнопки джойстика **(A, B, C)**, три раза наберите комбинацию ↑, ↓ пока не услышите голос Duck' a. Теперь кнопкой **START** можно выбрать этап. Вход в игру производится кнопкой **A.**

DANGEROUS VS. SEED

Novel Graphics • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор зоны игры:

При появлении заставки на экране нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, B.**

Дополнительные очки:

Начните игру и при демонстрации нажмите ←, ←, ←, ↑, ↓, →, ←, → для получения 99 очков.

Усложнение игры:

Начните игру и во время демонстрации нажмите ↑, ↓, ←, ←, →, →, ↑, ↓.

DARE BEFORE CHRISTMAS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

1 - 68WTK3A
2 - X6THTW6
3 - KW3TKH4
4 - XAHGK9A

DARIUS 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Неуязвимость:

Чтобы стать неуязвимым для врагов, нажмите **A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.**

Выбор уровня:

На заставке нажмите **C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A, C.**

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT BASKETBALL

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

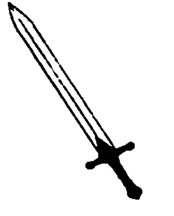
Укороченный тайм: в меню настроек нажмите **A+B+C** и можно будет регулировать продолжительность тайма от 20 секунд до 15 минут.

Самый ценный игрок: IIDSREQUS.

Чемпион: IIDSREQ3R.

Пароли игр

Los Angeles vs Detroit	CABCDEA1F
Detroit vs Los Angeles	WYBCDEAYU
Chicago vs Los Angeles	PQBCTUQVV
Chicago vs New York	ASTURBQ1E
New York vs Detroit	FMJCLJY1B





DEADLY MOVES

Kaneko • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов:

3 - V3A5FTQNHG
4 - V3AMFDK01A
5 - HBVMFD325H
6 - IY5MFD4O46
7 - EVVG92RIQ7

Пароли персонажей игры:

Gaoluon - HY6Z9J3W47
Warren - XXIE4T20ZY
Vagnad - WBYMFDIHOZ
Bu-oh - HB8MFO6NNN
Baraki - HB1Y9JKD4W
Nick - QY1 G9J9 J97
Li Yong - WBY E42Q UZI

DECAP ATTACK

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Множество дополнительных жизней:

Собрав все пять монет, поместите их в канал, указанный ниже, и получите множество бонусов.

Бонус раунда 1 : канал 2 (слева)
Бонус раунда 2 : канал 5 (слева)
Бонус раунда 3 : канал 3 (слева)
Бонус раунда 4 : канал 5 (слева)

Поместите всех пятерых парней в каналы и, когда они достигнут вершины, нажимайте клавишу С так быстро, как только сможешь. Вот вы и выиграли!

Дополнительная энергия:

Сначала найдите шест для прыжков. После чего подпрыгните и опуститесь на его вершину. Используйте технику ходьбы по воздуху - быстро нажимайте на клавишу **С** после того, как подпрыгнули. Если вы все сделали правильно, то услышите звук, который даст вам понять, что вы получили дополнительную жизнь, и красная полоска на шесте станет белой. Можете повторять это до тех пор, пока все полоски на шесте не побелеют.

Прохождение по воздуху: прыгните и быстро нажмите **С.**

Трюк, позволяющий обойти Жабика:

Когда вы достигнете последнего обрыва прямо перед Жабиком, используйте технику ходьбы по воздуху, чтобы попасть на выступ слева. Дальше прыгайте с выступа на выступ и, таким образом, вы завершите раунд. И не забудьте взять специальный предмет, прежде чем закончите второй раунд, иначе придется возвращаться за ним позже.

DEMOLITION MAN

Virgin/Acclain • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★★

Переход с уровня на уровень: ←, →, A, B, B (в паузе).

Увеличение жизней: →, A, B, A, ←.(в паузе).

DESERT STRIKE: RETURN TO THE GULF

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароль пяти жизней:

Перед каждой атакой вы можешь запастись пятью дополнительными жизнями. Все, что вам нужно, это ввести простой пароль: TQQQLOM. Можете также набирать этот пароль перед

введением пароля миссии.

Пароль десяти жизней: BQQQAEZ.

Коды уровней:

2 - VQAHEKU
3 - BLOHEJG
4 - ETEETRL



DEVIL CRASH (DRAGON'S FURY)

Domark • Количество игроков 2 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Дополнительные мячи:

Пароль	Счет	Мячи
DEVIL CRASH	390000	7
TECHN OSOFT	2000000	10
TF2HZ TF3EM	464900	10
LUCKY LUCKY	77700	7

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите пароль. Когда игра начнется, вы будете владеть мячом.

DINO LAND

Wolfteam • Количество игроков 1 • Пинбол • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Вернитесь назад в прошлое и выберите любой уровень этой замечательной игры. Включите паузу, затем нажмите ↑, ↓ и шесть раз ↓. Затем нажмите ↑, ↓ и еще шесть раз ↓. Затем одновременно нажмите **B и START**. Когда игра продолжится, нажимая **A**, выберите желаемый уровень.

Бонусы и призы:

Если вы ловко обращаетесь с битой, то можете получить несколько призов в этой игре. Для начала попытайтесь запустить шар и поймать его битой. Затем потрясите машину двадцать три раза клавишей **B**. Теперь забросьте шар в slot-машину, но больше не трясите. Если попадете в нужное место, то получите дополнительный шар и бонус в сто тысяч. Не останавливайтесь. Если вы потрясете машину еще двадцать три раза, а затем снова забросите шар в slot-машину, то попадете в Sky World . Повторив все это шесть раз, получите миллион.

Превращения:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓, ↓. Нажмите и удерживай **B** и нажми **START**. После этого при нажатии **B** можно превращаться, изменяя форму от шара до динозавра.

DINOSAURS FOR HIRE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

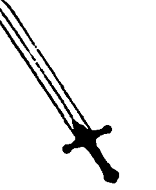
Выбор уровня (срабатывает не на всех уровнях):

В режиме паузы на втором джойстике нажмите **A, B, A, C, A, B, B**. Повторите эту комбинацию несколько раз и выключите режим паузы. Теперь в момент появления названия уровня можно перейти на другой уровень, нажимая **START+C.**

Уничтожение врагов взрывом:

Нажмите **A+B+C** и произойдет взрыв, уничтожив всех врагов на экране.







DONALD IN MAUI MALLARD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

2 - ININJA
3 - ILVMUD
4 - ITSHOT
5 - GETHIM
6 - YOHOHO
7 - UNDEAD
8 - GDLUCK



DOOM TROOPERS

Playmates • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

2 - IMPERIAL
3 - DOOMLORD
4 - CYBERTOX
На все уровни - APGONATH
Непобедимость: SOUTHPAW

DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

Уровень	**Hard**				**Hardest**			
2	З	ЧБ	Ж	Ж	С	С	З	Ж
3	Ж	ЧБ	Ф	ЧБ	З	Ж	З	ЧБ
4	С	З	ЧБ	С	Ф	Ф	К	БХ
5	К	Ф	З	З	З	К	Ф	С
6	Ж	Ж	ЧБ	З	С	Ф	З	Ж
7	Ф	ЧБ	С	С	С	Ф	З	БХ
8	ЧБ	Ж	БХ	Ж	ЧБ	Ф	БХ	Ж
9	Ф	С	С	З	Ф	З	БХ	ЧБ
10	ЧБ	З	К	Ж	З	С	Ж	БХ
11	С	Ж	Ж	БХ	З	Ф	БХ	К
12	З	ЧБ	ЧБ	С	К	З	БХ	С
13	БХ	ЧБ	Ф	БХ	К	К	ЧБ	Ж

Условные обозначения:

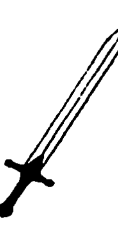
Ж - желтый *К - красный* *ЧБ - чистый боб*
С - синий *З - зеленый* *БХ- боб Хэс*

DRACULA (BRAM STOCKER'S DRACULA)

Sony • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора этапов:

Набирается в заставке: ↓,→,A,C,↑,←,A. Этапы выбирать в паузе.



DYNA BROTHERS 2

Sega • Количество игроков 2 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

1-й сценарий

2	KAIGAN
3	YAMABA
4	CIKCIK
5	KOUYOU
6	GAUGAU
7	ZOUSEI
8	POMPOM
9	MAFUYU
10	SAKURA
11	MOYAI
12	BATTA
13	OHORI
14	MEIRO
15	ISEKI
16	HEKI
17	SABAKU
18	IBARA
19	SUIMON
20	OSHIRO
21	SHICHI
22	FUNKA
23	CANYON
24	MUNKI
25	CITY
26	KOUEN
27	GENDAI
28	HAIKYO
29	KESSEN
30	FUTURE
31	BUILD
32	OKUJOU

2-й сценарий

EASY

2	RENSYU
3	KOJIMA
4	CYOCHO
5	MUSIBA
6	NAMJIR
7	CANDY
8	MIGITE
9	KAREKI
10	KAKATO

NORMAL

2	NEKTIE
3	APPLES
4	DRAGON
5	HITUZI
6	KKKKKK
7	STKGKB
8	NOIWG

HARD

2	SICCHI
3	TBATA
4	HARUU
5	BOSSS
6	PEEE
7	DEROP
8	ZIGZ
9	PUUU

DYNAMITE DUKE

Sega • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Тайный экран опций:

Наведите курсор на надпись **OPTIONS**, нажмите **C** десять раз и затем нажмите **START**. Теперь ты можете произвольно выбирать уровни, прибавлять себе жизни и количество продолжений.



DYNAMITE HEADDY

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

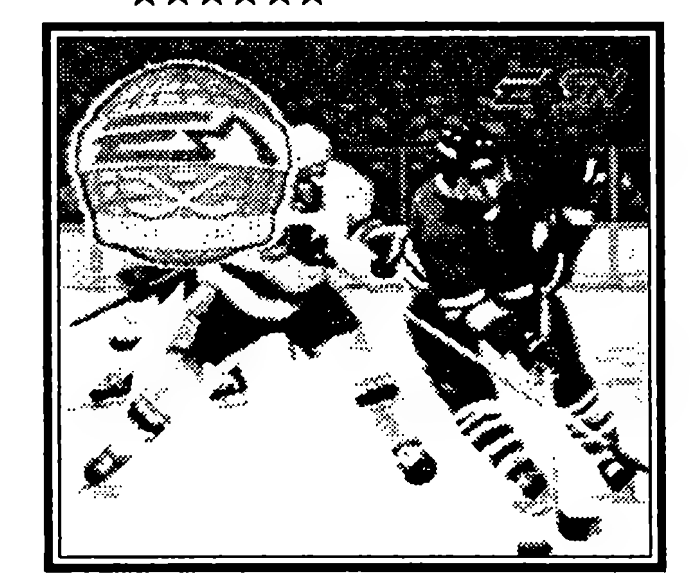
Выбор уровня:

Во время заставки на пульте 1 нажмите **START**. Установите курсор на опции **START GAME** и нажмите **C, A, ←, →, B**. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Нажав **START**, вы сможете установить тот уровень, на котором хотите играть.

Просмотр заставок: в режиме настроек нажми **C, A, ←, →, B, START** или **B, A, B, C, B, START.**

EA HOCKEY

Electronic Art • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★



Пароли выбора турниров:

BNWBCVRX7SS1FNF3
BN1GYNJ8CR38VXDN
BN6L22TFSKPUMZMC

Пароли выбора игроков:

HGG16JG8BXBOXJHB
HHV5CTD2ZTOHRS6L
HGM6B2K5ZCYGSNDC
HFZMSFLNCPGXCFP9
HG5LS5F5MWXSS1BZ

EARNEST EVANS

Revonations Product • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пропуск уровня:

На экране заставки поставьте курсор на Game start и нажмите **C, A, ↑, →, B, START**. Начинай игру, при этом можно перескочить на следующий этап, нажав **START.**

Выбор уровня:

В режиме паузы нажми **↑, A, ↓, B, ↑, A, →, B.**

Просмотр заставок:

В режиме опций нажми **C, A, ↑, →, B, START.**

EARTHWORM JIM

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Здоровье:

В режиме паузы нажмите **A, C, C, A, B, B, A, C.**

Переход на другой уровень:

Поставьте игру на паузу и нажмите **A, B, B, A, A+C, B+C, B+C A+C**

Отладочное меню:

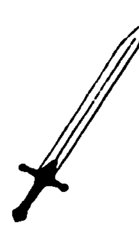
Поставьте игру на паузу и нажмите **↑+A, B, B, A, →+A, B, B, A.**

Усиление оружия (один раз за уровень):

Сделайте паузу и нажмите **A, B, B, B, C, A, C, C.**

EARTHWORM JIM 2

Playmates • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★



Коды уровней (в режиме паузы):

Puppies 1:	**C, C, C, C, C, C, A, A.**
Puppies 2:	**↑, →, B, C, C, ↑, →, A.**
Puppies 3:	**→, →, A, B, C, ↑, →, A.**
Peter Pan:	**C, B, C, ↑, →, ↑, A, B.**
Abduction:	**↓, A, C, ↑, →, ↓, A, C.**
Intlated Head:	**B, B, C, A, B, C, ↑, →.**
Sally:	**A, B, C, C, ↑, C, ↑, →.**
Soil:	**A, A, C, C, B, B, A, A.**
Meat:	**C, C, ↓, ↓, A, →, →, ↑.**
ISO:	**A, B, C, →, →, →, →, →.**
Run Jim Run:	**B, B, C, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.**

Восстановление энергии:

Остановите игру и нажмите кнопки **A, B, C, A, B, C, A, B, C.** Раздастся звуковой сигнал. Продолжите игру, и вы увидите, что энергия восстановилась. Этот способ можно использовать дважды на одном уровне.

9 червей:

Остановите игру и нажмите кнопки **C, A, C, A, C, A, C, A.** Вы также услышите звуковой сигнал, если все сделано верно.

Войти в меню установок:	**A, C, C, A, B, A, B, ?**
Перейти с этапа на этап:	**A, B, B, A, C, B, B, ?.**
Неуязвимость:	**A, A, A, A, ?, ?, ?, ?.**
Просмотр этапа без червяка:	**A, C, C, B, A, A, B, ?.**
Получение продолжения:	**A, A, C, C, B, A, ?, ?.**
Дополнительная жизнь:	**A, B, C, C, C, A, A, A.**
Восстановление запаса патронов до 5000:	**C, B, B, A, C, B, B, A.**
Получение плазмомета:	**C, C, C, C, A, A, A, B.**
Получение трехствольного пистолета:	**C, C, C, C, A, A, A, C.**
Получение самонаводящихся ракет:	**C, C, C, C, A, A, B, A.**
Самое мощное оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, C.**
Самое слабое оружие:	**C, C, C, C, A, A, B, B.**

ECCO THE DOLPHIN

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и бессмертие:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Во время игры нажмитете **START**, затем **→, BCBC ↓C↑** и снова **START.**

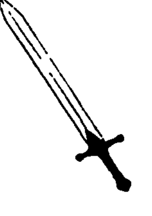
ECCO 2:THE TIDES OF TIME (DOLPHIN 2)

Novo Trade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровней:

Разверните дельфина так, чтобы он смотрел на вас. Это можно сделать, нажав на джойстик ?, если дельфин повернут направо, и джойстик ?, если дельфин повернут налево. Затем поставьте игру на паузу, нажмите код **A, B,C, B, C, A, C, A, B**. Появится таблица, где вы сможете выбрать музыку, ее темп, любой этап и множество других полезных вещей.







ECCO JUNIOR

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Коды этапов:

Уровень 1	CSJ	Уровень 10	ROC
Уровень 2	CFR	Уровень 11	OSH
Уровень 3	HOF	Уровень 12	HRL
Уровень 4	RCL	Уровень 13	FSL
Уровень 5	SLR	Уровень 14	OFJ
Уровень 6	JHO	Уровень 15	JRF
Уровень 7	FCJ	Уровень 16	LOH
Уровень 8	CRS	Уровень 17	FLR
Уровень 9	LJS	Уровень 18	RHJ

EL VIENTO

Wolfteam • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★

Магия:

Для того , чтобы получить заклинание, сделайте паузу в игре, нажмите ↑, ↑, ↓, → и кнопку **С**. Если повторить эту комбинацию 4 раза, то получите все четыре заклинания.

Тест цвета:

При появлении логотипа разработчика нажмите одновременно **А, В, С и START**. На экране появится полоса самого неожиданного цвета. Этот тест, конечно, просто шутка разработчика.

Замедление игры:

Можно замедлить ведение игры для облегчения ее прохождения. Для этого в любой момент достаточно нажать **START**, чтобы остановить игру, а затем нажать ↑, ↑, →, ↓, **А**. После этого нажмите любую клавишу.

Выбор уровня:

Просто нажмите ↑, ↑, →, ↓, **В**.

EUROPEAN CLUB SOCCER

Virgin • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★

Мощный удар:

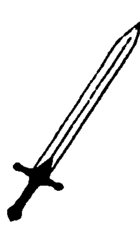
Введите пароль THREE SHREDDED WHEAT.

Игра без проигрыша:

Введите пароль QUITTER. В этом случае при досрочном выходе из матча вам не будет засчитано поражение.

Пароли матчей в игре за команду Англии:

Arsenal - Bordeaux	ZWNEAA9IAE
Norwich City - Rangers	373UAA4IGC
Liverpool - Celtic	SAHEAA6ICA
Nottingham Forest - PSV Eindhoven	KQAEABAIAE
Финальная игра	A63UAA61AA



EXO SQUAD (THE)

Playmates • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 2	KETNAMLG	Уровень 12:	ZADMIAOM
Уровень 3	PROMBEUU(PROMBEULA)	Уровень 13:	TGAINRKI
Уровень 4	ITMALGNL	Уровень 14:	AYRNCDIN
Уровень 5	SVLROAKA	Уровень 15:	GATTSVTT
Уровень 6	ZIUJKCHT	Уровень 16:	YBFCEAUA
Уровень 7	TZKAISAO	Уровень 17:	AEOILNNY(AEOILNNN)
Уровень 8	AEEBIAJL	Уровень 18:	GMLCAMOA(CMLCAMOA)
Уровень 9	TSAOTTCY	Уровень 19:	YUYUSIHD
Уровень 10	IALKTAIA	Уровень 20:	ATTSVNAN
Уровень 11	SZAINBHN	Уровень 21:	MAOTAANY
Full Demo:	REVOEMAG		

F-15 STRIKE EAGLE 1

Micropros • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 - IGBIQ12K31
3 - HD646MPBBF
4 - ULS23LCLDM
5 - JD5B1UTRFF
6 - 263KNCBHN6
7 - HV9FPVPFVT
8 - NGC6G36SOI

Пароль для начала игры в звании генерала: CBMLT

F-22 INTERCEPTOR

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★

Скрытый экран опций: Во время игры нажмите одновременно кнопки **В и С.**

Сражение с четырьмя асами противника: ACES MGGIGJ.

Пароли :

	США	Ирак	Корея	Россия	Асы
Миссия 1:	0HG021	C6G022	7E002E	HJ0024	LJG02V
Миссия 2	0PG06D	CEG06L	7M006Q	HR412H	LNG067
Миссия 3	0TG0E0	CIG0A4	7Q01AA	1701QI	LRG0AM
Миссия 4	11G0I2	CM60EC	8201QS	IB02EI	LVG0EU
Миссия 5	15G0MA	CUG0IO	8601U4	IF02U6	M3G0I0
Миссия 6	19G0UM	D2G0U2	8A022D	IJE4EH	M7G0UG
Миссия 7	1DG163	D6O1EV	8I02E8	INE567	MBG16T
Миссия 8	1LG1EQ	DAO1QM	8M042R	IRE6AN	MFG1EG
Миссия 9	1PG1M6	DQG2EJ	8Q04MQ	J306QK	MJG1MS
Миссия 10	1TG1UI	E2G3AI	8U05MV	J707UT	
Миссия 11	21G26 I	E6G428	9A05UK	JF08M5	
Миссия 12	2TG321	EAG5E7	9I06A9	JJ096J	
Миссия 13	31G3UJ	EEG5UR	9U06U9	JNE9Q7	
Миссия 14	35G4A4	EIG6QS	A2072C	JREA2K	

Миссия 15	39G56U	EUG7MS	A608E4	JVEBMK
Миссия 16	3TG5IC	F2G7UB	AA08IJ	KB0CAI
Миссия 17	41G62K	F6G8AS	AE08U3	KF0D2N
Миссия 18	45G6MJ	FAG8UR	AIF9UU	KJ0DUU
Миссия 19	4TG7A7	FEGAIS	AMFB6C	KN0EIN
Миссия 20	5167QL	FIKB6I	B20B47	
Миссия 21	59G8EI	FQGBUL	B60BMN	
Миссия 22	61Q9EM	FUGCEA	BAFCIL	
Миссия 23	65Q9QA	G2GDQL		
Миссия 24	69Q9QA	G6UF6E		
Миссия 25	6HG9UJ	GIUFU0		
Миссия 26	6LGAIJ	GMUHAI		

F - 117 NIGHT STORM

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор самолета • Рейтинг★★★★★★★★

Коды миссий:

1 - GL5QH8	6 - PNBMG2	10 - PYH624
2 - 2LVK38	7 - NQUC94	11 - E3SN 87
3 - NKFWU7	8 - 2L9J68	12 - M2KWY6
4 - UJQ3K6	9 - 3YVGR4	13 - CWPHQ2

FANTASIA

Disney • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Как легко получить дополнительный предмет :

Чтобы получить дополнительный предмет в самом начале игры, подождите, пока первая метла, которая движется в нижней части экрана, не дойдет до ступеней. Прыгните на нее, и перед вами появятся три хрустальных шара, две звезды и магическая книга.

Тайная комната:

Во второй части Замка можно отыскать тайную комнату с бонусами. Остановитесь перед тенью, войдите в нее, и попадете в тайную комнату. Внутри находятся четыре звезды и две магические книги.

Дополнительные жизни:

Почти в самом начале уровня вы доберетесь до ряда платформ, на которых изображен символ музыкальной ноты. Эта нота предоставит тебе одну дополнительную жизнь. Взяв ее, идите дальше, пока не достигнете сундука с сокровищами. Прыгнув в сундук, вы снова окажетесь в начале уровня. Повторяйте процедуру, каждый раз беря ноту, пока у вас не наберется девять жизней. На уровне «Мир Земли» вы можете собрать еще несколько дополнительных жизней. Двигайтесь вперед, пока не доберетесь до первой Феи. Внутри хрустальной пещеры прыгните на первую платформу и возьмите ноту. Двигайтесь дальше через пещеру, и сразу за двумя валунами найдете еще одну ноту. Возьмите третью ноту перед тем, как достигнете Феи, но до Феи не дотрагивайтесь. Вместо этого позвольте себе умереть и снова пройдите через пещеру, таким образом набирая все девять жизней. Этот же трюк работает и на уровне « Мир Пустыни».

Сбор полезных предметов:

Вам всего лишь надо покинуть любой уровень игры, а затем вернуться на него. Окажется, что все предметы снова появились на своих местах. Например, в «Мире Воздуха» вы можете выходить с уровня и возвращаться, чтобы собирать ноты.



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Flying Edge • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли для выбора трассы:

Belgian Grand Prix	W4N6L:PHMX6	61KRR:HML2M	NXG32:1FDFN
Spanish Grand Prix	WSXWF:3FRDQ	ZBXLR:HML2M	NSSGB:2TCQJ
Italian Grand Prix	QVKWD:HJZ2F	THPN6:WWL2M	NDXH3:BNCFK
Japanese Grand Prix	1WRRT:BMSRI	JF3K4:NKMVX	KQCSS:VJDJH
Portuguese Grand Prix	3WLN6:5FF6K	GVSMC:RG51T	K1SDT:6QCSP
Australian Grand Prix	VGFCG:BNX6P	1R6J4:LR4HR	MWCSK:VNBTC

FIDO DIDO

Kaneko • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Игра про странствия Кул Спота.

Выбор уровней:

2 ALLISFAIR
3 SOFTWAREWOLF
4 BONETOPUCK
5 FEAROFFLYING
6 SINCORSWIM (SINCORSWIN)
7 YIPPEEAYEAY

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

ALL STARTS vs POLAND X58CW9H
ALGERIA vs SCOTLAND XRSWB86K
ARGENTINA vs URUGUAY 32GWC9JY
AUSTRALIA vs SPAIN .... O★MBD9J4
BELGIUM vs NORWAY 09TBG9JX
BRAZIL vs CZECH. REP ZJQWH9J7
BULGARIA vs GERMANY XDSBJ7PR
CAMEROON vs BELGIUM .... Z★MBK7JZ
CANADA vs SWEDEN ISSWM7PQ
CHILE vs ARGENTINA X4BWN9JY
COLUMBIA vs ISRAEL X1SWQ616
CZECH. REP. vs ARGENTINA 2NFBR616
DENMARK vs CZECH. REP 2CZWS9JS
ENGLAND vs DENMARK 2XQBT82H
FRANCE vs BRAZIL WYBBV9HG
GERMANY vs BRASIL .... 28XWW86★
HOLLAND vs SWEDEN OZXWY7N5
HONG KONG vs ENGLAND YRJWZ857
IRAQ vs GERMANY 1BYW1618
ISRAEL vs CHINA WCVW27HX
ITALY vs CZECH. REP 23FW39J9
IVORY COAST vs GERMANY WF7W461Y
JAPAN vs ARGENTINA 29TB582Q
LUXEMBURG vs GERMANY 3CJB69W5
MEXICO vs HOLLAND Z5SB761O





MOROCCO vs GERMANY .... WO★W8625
NEW ZELAND vs NORWAY 2ZFW99J7
N. IRELAND vs ISRAEL .... 21QW+9PQ
NORWAY vs GERMANY 1MYXB9JO
POLAND vs CANADA 2ZRCC9P5
PORTUGAL vs HOLLAND 3D9XD828
QATAR vs GERMANY .... 1O2XF9N★
REP. IRELAND vs DENMARK Z6SXG9JH
ROMANIA vs ARGENTINA 3N3CH9NO
RUSSIA vs GERMANY 2M7XJ821
SCOTLAND vs GERMANY ZDMXK7JC
SPAIN vs BRAZIL 3JQXM82G
SWEDEN vs ENGLAND 2GGXN85P
SWITZERLAND vs GREECE OV9XP81Q
TURKEY vs REP. IRELAND .... Y★8XQ829
U.S.A. vs HOOLAND .... 2S+CR9JH
UKRAINE vs ENGLAND 28QXS9H6
URUGUAY vs CZECH. REP YVNCT9J7
WALES vs U. S. A. 2R6XV7H7

FIFA SOCCER'95

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★★

Включите игру, войдите в **OPTIONS** и набери любой из указанных ниже кодов. Если ты услышите звуковой сигнал, значит код воспринят. Начните игру и войдите в **CONTROL**. Нажмите кнопку **A**, и появится **CHEAT**. Далее используйте следующие комбинации кнопок, чтобы получить желаемый результат:

Невидимые стены:	**C, C, C, B, A, A, A, B.**
«Хитрый» мяч:	**B, A, C, B, C, C.**
Сумасшедший мяч:	**C, A, B, C, C, B, A, C.**
Команда - мечта:	**A, A, B, B, C, C, A, A.**
Супервратарь:	**A, A, A, A,A, B, B, B, B, B.**
Суперполузащитник:	**A, A, A, A, A, B, C.**
Суперзащита:	**B, B, B, B, B, C, B.**

FIRE MUSTANG

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды вводятся на титульном экране.

Дополнительная жизнь: зажав ← + **C**, нажмите **START.**

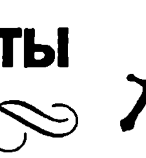
Полная энергия: зажав → + **A**, нажмите **START.**

FIRE SHARK

Sega • Количество игроков 1 • Воздушные бои • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

После заставки на экране с пояснениями к этапу нажмите **A, C, ↑, START** и сможете указать номер этапа.



Дополнительные жизни:

Полностью зарядите свое оружие и уничтожьте General Porter или Yonemaru и получите две дополнительные жизни.

FLICKY

Sega • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★

Выбор уровня:

На экране с пояснениями нажми **A, C, ↑**, затем нажми **START.**

Малышка в бикини:

Если вы будете действовать быстрее молнии, то сможете отыскать в игре небольшой приз. Завершите первые десять раундов менее чем за двадцать секунд каждый и соберите все очки в каждом бонусовом раунде. В сумме вы должны получить немногим более 240000 очков. Теперь, когда вы будете получать бонус, в левом нижнем углу экрана откроется окошко и оттуда выглянет очаровашка в бикини.

FLINSTONES (THE)

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Выбор уровня: на экране с заглавием в течение некоторого времени удерживайте **A+B+C+←**, затем нажмите **START.**

Появится надпись Stage 1. Нажимая **→**, можно выбрать уровень.

FRANKENSTEIN

Пароли уровней:

2	JDJLXYMN	3	TQVXXZYZ
4	FRTWYFHP	5	GRGLYVKD
6	SNLVXRJF	7	BMXZJFNV

GAIARES

Renovation Product • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Конфигурация:

Нажмите и удерживайте любую клавишу (попробуйте комбинацию **A+B+C**), а затем нажмите **START**. При этом клавишу в момент нажатия кнопки **START** надо отпустить, иначе в режим конфигурации не попадете. В этом режиме вы можете установить уровень сложности, прослушать музыку и звуковые эффекты и даже выбрать язык.

Выбор уровня:

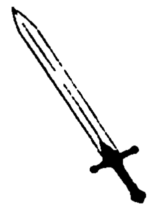
Войдите в режим конфигурации. В разделе B.G.M. наберите 18, затем нажмите и удерживайте кнопку **A** на втором пульте и выйдите из режима конфигурации. Это даст вам возможность попасть в режим выбора уровней.

Непобедимость:

Поставь игру на паузу, затем одновременно нажми и удерживай кнопки A, C и ?. Если все сделано правильно, изображение на экране на секунду остановится. Тебе придется повторять эту операцию на каждом уровне.

Усиление вооружения:

Сначала выбери уровень. Затем начни игру и останови ее. Нажми и удерживай клавишу **←** и дважды нажми **A**. Затем продолжи игру, и у тебя будет усиленное вооружение.





Выбор оружия:

Для начала выберите уровень, затем остановите игру, нажмите и удерживайте клавишу ↑ и нажимайте **A**. Каждое нажатие на кнопку **A** дает вам возможность выбрать какое-нибудь оружие. Как только вы найдете то, что вам понравится, продолжите игру и выстрелите.

Тайное оружие:

Чтобы получить особо мощное тайное оружие, вы должны выстрелить шесть раз подряд и ни в кого не попасть.

GARFIELD: CAUGHT IN THE ACT

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли (они помогут сразиться с боссами):

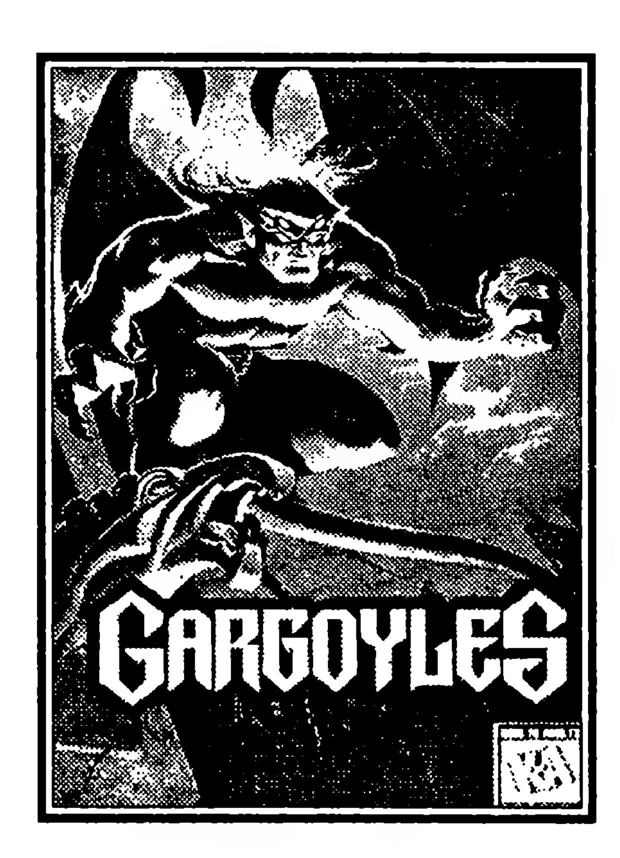
Уровень 1:	женщина,	кот,	собака.
Уровень 2:	мишка,	мальчик,	цыпленок.
Уровень 3:	мальчик,	мишка,	кошка.
Уровень 4:	собака,	кошка,	мальчик.
Уровень 5:	женщина,	мишка,	кот.
Уровень 6:	собака,	собака,	кошка.

GARGOYLES

Buena Vista Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Переход на следующий уровень:

Поставь игру на паузу и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A.**



Восстановление энергии:

Останови игру и нажми **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B.**

Неуязвимость:

Пауза и **A, B, вп, A, C, A, ↓, A, B, → C** (теперь можно проходить сквозь огонь, нажав A).

Секретная игра:

Пауза, **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, START**. На экране вы увидите другое секретное сообщение и кружащиеся кометы. Можете управлять ими: **A** - изменить конфигурацию, **A+←/→** - перевернуть по горизонтали, **B+←/→** - перевернуть по вертикали, **C+←/→** - перевернуть комету. Чтобы выйти из данного режима, нажмите **A+B+C** и **START**.



Экраны-посвящения:

№ 1 - A, B, →, A, C, A, ↓+A, START.

№ 2 - A, B, →, A, C, A, ↓+C.

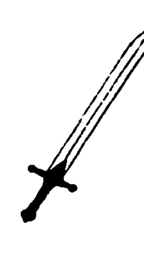
№ 3 - A, B, →, A, C, A,↓+A, A, A.

GENERATION LOST

Time Warner • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

уровень 2 - AGES, уровень 3 - DUTY, Уровень 4 - WARM.



GHOULS'N' GHOSTS

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

К сожалению, этот способ работает не со всеми картриджами. Вам придется попробовать несколько раз, чтобы выяснить, годится ли он для вашего картриджа. Во время заставки дождитесь появления слов «Ghouls and Ghosts» (их можно также вызвать шестнадцатикратным нажатием А) и нажмите 🡅, 🡇, 🡄 и 🡆. Затем, чтобы оказаться в определенном месте желаемого уровня (они перечислены ниже), нажмите следующие комбинации кнопок.

Уровень 1: Лобное место - START;	Остров, плавающий в озере - A+ START.
Уровень 2: Деревня Гнилово - 🡇+B+START;	Огненный город - 🡅+A+ START.
Уровень 3: Башня барона Ранкла - 🡇+B+START;	Гора Жуткого Лика - 🡇+A+START.
Уровень 4: Хрустальный лес - 🡄+B+ START;	Ледяные склоны - 🡄+A+START.
Уровень 5: Начало Замка - 🡆+B +START;	Замок-🡆+A+START;Локи: 🡖+A+START.

Неуязвимость:

Этот способ также работает не со всеми картриджами. Включите приставку и четыре раза нажмите **RESET**. Когда появится заставка, четыре раза нажмите клавишу **A**, затем нажмите 🡅, 🡇, 🡄, 🡆. Если трюк удался, вы услышите характерный звук. Затем нажмите клавишу **START**, чтобы попасть в экран выбора игрока. Удерживая **B**, нажмите **START**, чтобы начать игру. Теперь все время удерживайте кнопку **B**, и ваш герой будет неуязвим. Еще один способ получения неуязвимости: когда появится заставка, одновременно нажмите клавиши **A** и 🡅. Затем одновременно нажмите **A** и 🡆, потом **A+**🡄 и, наконец, **A+**🡆. Потом, удерживая кнопку **B**, нажмите **START**. После этого, удерживая **A**, также нажмите **START**.

Режим замедления:

Когда появится заставка, нажмите 🡅, **A**, 🡇, **A**, 🡄, **A**, 🡆. Если вы все сделали правильно, то раздастся музыкальная нота. Затем нажмите 🡇 и постоянно нажимайте **START**, пока не увидите сэра Артура. Теперь нажмите **START**, чтобы остановить игру, нажмите и удерживайте кнопку **B**. Пока вы ее держите, игра будет идти в замедленном режиме.

Поздравление:

В конце каждой стадии игры вы будете находить ключ. Чтобы схватить его, встаньте справа от ключа - очень близко, но не впритык, - а затем прыгните влево. Сделать это достаточно сложно, но если удастся, то вы увидите поздравление «Nice Catch» и получите 5000 очков.

Загадочная лестница:

Это - не более чем скрытая в игре шутка. Заберитесь на вторую встреченную вами на первом уровне лестницу. Стоя на ее вершине, подпрыгните, быстро нажимая 🡄 и 🡆 на пульте. У вас появится способность немного побродить по воздуху.

Игра в Японии:

На экране установок (Options) выберите Music Test = 26, Sound Test = 56 и нажмите 🡗**+A+B+C** и **START**.

GLOBAL GLADIATORS

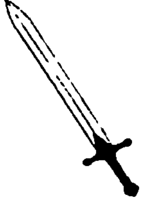
Virgin • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Дополнительные жизни:

Сделай паузу в игре. Нажмите **A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A** и продолжите игру. Если вы услышите фразу «You cheater», повторите процедуру.

Пропуск уровней:

Сделайте в игре паузу. Нажмите **B, C, B, A, B, B, C, B, A, B** и продолжите игру. Вы автоматически окажетесь в конце уровня.





Бесконечная жизнь:

После того как появится логотип Virgin, нажмите **A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C.**

Режим PROGRAMMING INFORMATION:

Включите приставку и нажмите четыре раза следующую последовательность кнопок: **C, B, A, START**. На экране появится режим Programming information. Там есть несколько опций, включая бесконечное количество жизней.

GODS

Accolade • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Бессмертие: MESIENTOTANFELIZ.

Пароли уровней: уровень 2 - NASHWAN; уровень 3 - COYOTE; уровень 4 - FOXX.

GOLDEN AXE

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Когда высвечивается заставка выбора персонажей нажмите кнопки **↙+B+ START**. Если же вы находитесь в аркадном режиме, то, удерживая **↙**, чтобы герой вращался в руках скелета, и нажмите A+C.

Дополнительные очки:

Нажмите кнопки **↘+A+C+START** и вы получите 9 дополнительных очков.

15 жизней:

Выберите режим с двумя игроками и тут же дайте одному из героев умереть. Теперь вы можете использовать каждого из героев в режиме одного игрока. Это даст вам три дополнительные жизни плюс кредиты, так что всего у вас окажется пятнадцать бойцов.

30 жизней:

Выберите режим одного игрока, затем нажмите и удерживайте клавиши **←** и **→**, пока ваши воины не начнут непрестанно вращаться. Во время их вращения, одновременно нажмите **A** и **C**. Затем отпустите все клавиши и нажмите **START**. Теперь у вас будет девять продолжений вместо трех.

Могучие топоры:

В финальном поединке, играя в режиме одного игрока, постарайтесь сохранить магию почти до самого конца боя. После того, как вы ударите босса, используйте магию. Из пустоты появятся два здоровенных топора и ударят его прямо в грудь. В режиме двух игроков появляются уже три топора. Один из игроков должен загнать главного злодея в угол и постоянно разить его, но так, чтобы он не упал. Второму же игроку предстоит заманить скелеты в дальний конец комнаты. И, наконец, перед тем, как враг умрет, быстро используйте магию. Если вы сделаете все правильно, появятся три топора.

GOLDEN AXE 2

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Во время заставки нажмите и удерживайте клавиши **A, B** и **C** и нажми **START**. Продолжая удерживать кнопку **A**, отпустите **B** и **C**, затем, все еще удерживая **A**, снова нажмите **B** и **C**, чтобы войти в экран опций. Продолжайте удерживать **A**, а **B** и **C** отпустите. Выберите **EXIT** и, по-прежнему удерживая **A**, нажмите **B** и **C**, чтобы вернуться в главное меню. Продолжая удерживать **A**, отпустите



В и **С**. А теперь, все еще удерживая **А**, одновременно нажмите **В** и **С**, чтобы выбрать число игроков. Удерживая все три кнопки, нажмите **START**, чтобы выбрать нормальную игру. Затем, по-прежнему удерживая все три кнопки, выберите героя, нажми ↑, а затем **START**. Теперь вы можете выбрать любой уровень игры.

Неограниченная магия:

Доберитесь до босса любого уровня хотя бы с одной магией. Во время битвы с боссом нажмите клавишу **А**, чтобы использовать магию. Убейте босса и отпустите кнопку **А**, когда забегают гномы. Пусть они украдут две магии, но ты не подбирай ничего. Когда ваш герой появится на следующем уровне, он автоматически использует магию, даже если у вас ее и не осталось. Затем в нижней части экрана появятся два ряда магий. Вы можете использовать их неограниченно, но не слишком часто, иначе игра может повиснуть.

Дополнительные очки:

Выведите на экран меню **OPTIONS**. Нажмите одновременно **А, В, С**. Войдите в меню **OPTIONS**. Отпустите **А**. Нажмите в меню **EXIT** и нажмите кнопку **START**. Выберите игру нажатием кнопки **А**, и количество ваших очков увеличится с 3 до 8.

GOLDEN AXE 3

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Суперудары:

Экс: управление по кругу +**В, С** - пламя мечом;

Тирис: →, ←, →+**В, С** - метнуть меч;

Пантера: →, ←, →+**В, С** - бросок;

Человеко-лев: управление по кругу, **В, С** - вихрь.

Выбор уровня:

При выборе персонажа, установите курсор на выбранном герое. Быстро нажмите 4 раза **А**, один раз **START** и 6 раз **С**. В центре экрана появится число, которое можно изменить. Это номер стартового уровня.

GREEN DOG: THE BEACHED SURFER DUDE

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

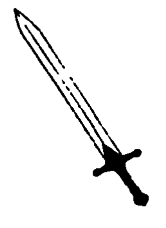
Переход на другой уровень: поставьте игру на паузу и нажмите **А, А, В, А**, ←, ←.

Три летающих диска: в любой момент нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **С, А, В, А**, ← и еще раз ←. Вы услышите звонок и обнаружите, что диски уже находятся у вас.

Замедление: начните игру, затем нажмите **START**, чтобы ее остановить. Нажмите ↓, **А, С**, ↑, ←, ←. Услышите звонок, и игра замедлится. Когда вам это надоест, снова остановите игру кнопкой **START**, затем нажмите клавиши ←, →, ↑, ↓, **А** и **С**.

Быстрая перезагрузка: Если вам надоела заставка, одновременно нажмите клавиши **А, В, С** и **START**, чтобы быстро перезагрузиться.

Дополнительные жизни: уровень 1, эпизод с пещерой - запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку, чтобы открылась потайная комната. Перепрыгните через ямы, запрыгните на пружину, чтобы оказаться рядом с сундуками. Откройте их и возьмите дополнительную жизнь. Потом убейте себя. Повторяйте эту процедуру, пока не соберете желаемое количество жизней.





HARD BALL

Accolade • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для игр:

Texas - Boston: .... iAAEIGbe
Boston - Chicago: .... AEECBGcC
Texas - Detroit: icB6JaDb
Seattle - Toronto: 3cC6JbDE
Cleveland - Kansas City: .. 0cA7IKDa
Minnesota - Cleveland: ..... IcBSIKDa
San Diego - Montreal: ...... gAAEGEbk
New York - New York: .... FAteBHbf
San Francisco - Texas: ..... fcIBGiBA
San Diego - Cleveland: gcA7HKdg
New York - Atlanta: .... hAAEHFbh
Oakland - New York: jcA2FHD2
Pittsburgh - SF: fAAEFDb2
Los Angeles - Philadelphia: eAAEECb5
Houston - Boston: ccA7EGD6
Milwaukee - Detroit: acA7HJD2
New York - Cincinnati: dcA2FHD8
Chicago - Atlanta: 2c36Ahbi
Chicago - Chicago: 2AAGGAbf
California - Baltimore: kcB3GIDi

HERZOG ZWEI

Renovation Products • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★

Пароли к уровням:

1. OPGHCACHCMP
2. NIHHGFGJELO
3. KOGJGBCAGNF
4. MAEBEOCAINC
5. OMGIGBGOKLC
6. OMGBGLHFMLF.

Пароли для числа побед:

5 побед - GGGKHAGOKLO
12 побед - BPHOHACAGML
19 побед - NPLOFOCAGKP
22 победы - IMLPFEGEMLC
25 побед - JAJJBPDNCMC
28 побед - LILOPBDPIKJ
31 победа - JLJOMGJAOKL

Пароль последнего уровня - JLJOIGLAOK.

Код победы для армии синих - IEJOJEIKNLA.

HUMANS

Gametec • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2 - YHQBSBGTSFXY
3 - DGTUQBWXBGNC
4 - PBGPGHQZZMZGT
5 - TMHCPYPCDQHQ
6 - DTMFCPWJWFPW
7 - KFNMZXDGJKBQ
8 - XSJKNQLMFHWZ
9 - DVDQTNKTMHSF
10 - VYJMDMPVXHHD
11 - SDKJRGJHDWZQ
12 - HCDFWZSNXCPH
13 - CBJHXXDMHSVL
14 - FPYBCXGPMPMP
15 - SRQHNLDRDWPG
30 - MFKTJGNSXQJM
31 - FHWHHMTCJSPN
32 - FTWFSBZLYNXS
33 - LWLSTSLVWDRX
34 - WXTXBCHBWLDG
35 - ZSRGHXCZYFLQ (TXYNMBQRSFZW)
36 - ZGHWLXJSXSZM
37 - RSBMVGVSTSBL
38 - CZQNJYZWLWFQ (LTLJQVMRYZLM)
39 - ZFPKPYXJCRGX
40 - NSFLKXCBJDWF
41 - HQVQNQVMVGPQ
42 - FCTRRYFMZMVK
43 - BYNNYHYTGDTC
58 - TSDRLSHXZMDV
59 - WZWZWZSHCJMH
60 - YNTBXYJYNWLK
61 - FQXKPTYLQJZM
62 - TZYNMBQRSFZM
63 - BSHJMJTMFCFS
64 - LTIJQVMRYZLM
65 - NCHQVFQXFQZH
66 - MFGLYVGRQVZP
67 - QTSDFMBYTMJJ
68 - CLYBHVQNGBYN
69 - ZWXGZQRGLPPN

16 - NYZKBLPGZXMF
17 - ZGXMLRRNWHLK
18 - RKLLKDZHXNQP
19 - VCRMFKNSRDMF
20 - WDFGNXGRRMPN
21 - YXLPSLBXWHBQ
22 - XQHHWPQBJMPC
23 - VYNSJGFQJHCB
24 - SDMFCJKBCJGZ
25 - TKJXCLWLZTWP
26 - CUYXWHYRGDWD
27 - WTBSDCBXKTWL
28 - QXJKDYRMLSTC
29 - VSPQXYVCLVCB
44 - BDMBGXDYLKHG
45 - TNLQVNQPJBZQ (VWPKNRSXXYTY)
46 - PZFCTHKXBVXM
47 - DFGFGFWRRCXW
48 - VNWLGXTRQNCF
49 - ZWNSXGFYNMHS
50 - PDJTKPCTYXDK
51 - HHJYESXNNPFG
52 - BPHGLQXJHWJY
53 - BWLPKPNGVFQQ
54 - WHYNDZMTYNQT
55 - QDDGVHPGFWLS
56 - NGJFTCRVQXKZ
57 - KNCFXXKRMHGV
70 - VWPKNRSXXYTR
71 - NCHMNXGHZGLS
72 - TWJZBHKTMHCP
73 - TQVCXVNFFZZN
74 - QLMVQJNJMZLQ
75 - VKPKLSLLYTFC
76 - DWJPYHKDGPYT
77 - RKLDKFSJBSJZ
78 - TYZNGBCBWPJV
79 - BCDDSNZQZYPC
80 - XPMNWJKFNQZC

INCREDIBLE HULK (THE)

U.S. Gold • Количество игроков 1 • Поединки • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: в режиме паузы, нажми ↑, →, ↓, ←. Выйдите из режима паузы и потеряйте все свои жизни. После окончания игры появится черный экран, содержащий информацию по выбору уровней.

INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня: на заставке игры после появления логотипа «LUCAS FILM» нажмите **A, B, C, B, C, A, C, A**.

Пропуск уровня: во время паузы введите пароль →, ↑, ↓, ←, ←, ↓, →**A, B, C**.

JAMES POND 3: OPERATION STARFISH

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Дополнительные жизни: когда у вас остается только одна жизнь, войдите в режим паузы в тот момент, когда вам должен быть нанесен очередной удар. Нажмите A, чтобы начать уровень сначала. Показатель жизни должен стать равным нулю. Если вы потеряете эту жизнь, игра закончится. Повторите трюк еще раз, и вы получите десять дополнительных жизней.

Суперпрыжок: после того как вы получите **jet pack**, оставьте его там, где вам надо прыгнуть и нажмите **C+B**, чтобы поднять его и получить возможность взлетать, даже если **jet pack** пуст.

Меню установок: после того, как появится экран для паролей, вам будет необходимо ввести следующий код: **RED CHEESE, YELLOW MOUSE, GREEN CAT, BLUE DOG**. Затем введите один из нижеприведенных кодов (в «красном» варианте): **STAR** (начало с пятью энергорыбками), **FISH** (неуязвимость), **BOOK** (все карты будут открыты).

JOE MONTANA 3

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Пароли команд: введите три первых символа кода команды и добавьте к ним YNTSKBC.

Bears - DLB   Rams - RLB   49-ers - 4LB   Cowboys - HCB

Saints - VLB	Raiders - QDB	Eagles - ZLB	Bills - CDB
Redskins - 6LB	Grants - XTB	Dolphins - SCB	Vikings - TLB

JUDGE DREDD

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли уровней:

2: KZDVT
3: JRQWNO
4: PSTRVJZ
5: HQWVLT
6: WDRCNPU

JUNGLE BOOK (THE)

Disney/Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Коды: их нужно вводить после перехода в режим паузы.

Восстановление вооружения и жизненных сил, а также обладание маской неуязвимости на 99 секунд: ↑,↑,↓,↓,←,→,←,→, B, A

Переход на следующий уровень: **B, A, A, B, B, A, A, B, A, B, A, A, B, B, A.**

Перевернутое изображение: ←, A, →, ↓, B, A, ←, ←, C, →, ↑, ↓ (на паузе) - игра будет переустановлена, и, когда вы снова ее начнете, изображение будет перевернутым.

Выбор уровня: сразу после заставки нажмите ↑, ↓, ↑, ↓, ←, → и **START**. Теперь, если поторопиться, после начала игры, орудуя джойстиком ← и →, можно выбирать уровни.

Финальная битва с Шерханом: A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B, B.

Оказаться рядом с Балу: **B, A**, ←, ↑, ↑; на дереве с обезьяньим доктором - →, **A**, ↓, **B, A**, ↓.

Поединок с Каа при трех жизнях: C, A, A, B, C, A, A.

Дополнительная жизнь на 10 сек. для прохождения всего этапа: A, B, B, A, A, B, B, A.

Изменение цветовой палитры: A, B, B, A, C, A, B, B.

JUNGLE STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

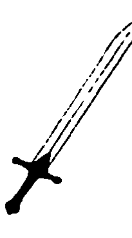
	Вариант 1	Вариант 2	
2:	RNP3BRXTPJ3	RLSJBRXTPJK	3 жизни
3:	9WSMD9WNMCC	9VMJR9WNMCZ	3 жизни
4:	X76JR74MZYT	XT6YXL6PF6M	16 жизней
5:	VLPJV746JK7	VNHYWMGZBC9	16 жизней
6:	W6Y7LPZF9TB	WSJYTGJDX9M	23 жизни
7:	TPC39NS6MCJ	TMYBLJYK3KW	23 жизни
8:	7CRLSCFDYRH	7GK9NZDYKYX	23 жизни
9:	N46J3BVWT4V	N4PJBVWTWP	23 жизни

Бессмертие:

Когда у вас кончается энергия, и вертолет начинает разваливаться, нажмите на все кнопки и **START** - вы станете бессмертным.

4 жизни

На 7-уровне (River Raid) 4 жизни можно найти под четырьмя маленькими пирамидами, которые указаны в верхней части карты. (Это приблизительно середина уровня).



JURASSIC PARK

Biue Sky • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Код выбора уровня

Чтобы быстро и свободно перемещаться, перейдите к меню опций (Options Menu) и, ничего не нажимая, выйдите из него. После этого введите пароль NYUKNYUK, но не выходите с экрана паролей. Вместо этого высветите на экране стрелку Влево или Вправо, а потом нажмите по порядку и удерживайте следующие кнопки: **A, B, C** и **START** (в конце вы должны удерживать нажатыми все эти кнопки). Когда появится титр «Доступен второй контроллер», высветите пункт Exit и нажмите любую кнопку, чтобы начать игру. Появится специальное меню выбора этапа.

Непрерывные продолжения

После своей «смерти» (когда жизней больше нет) перейдите на экран паролей и нажмите Start. Теперь выберите вариант Start - и вы вернетесь в тот уровень, из которого выбыли.

Пароли уровней

Игра за доктора Гранта:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 2:	2BINHKE9	277166RO	2QMH7DB2
Уровень 3:	4LBVGIIN	4BFP64V0	4SNP67FC
Уровень 4:	66RHEH2P	64DHCDEF	6QLNTNRR
Уровень 5:	8KN0SHUU	85BGLNTH	8DCIDDR8
Уровень 6:	A717MUP6	AH745EJC	A6C8EDJI
Уровень 7:	CPLPHMMG	C7UBL67U	C7DH56B7

Игра за Динозавра:

	Easy	*Normal*	*Hard*
Уровень 1:	G21G0014	G21G0025	G21G0036
Уровень 2:	I21G00.16	I21G0027	G21G0038
Уровень 3:	K21G0018	K21G0029	K21G003A
Уровень 4:	M21G001A	M21G002B	M21G003C
Уровень 5:	O21G002C	O21G002D	O21G003E

Коды полного вооружения для Гранта:

Jungle	OVVVVVUP
Power Station	2VVVVVUB
The River	4VVVVVUT
Pumping House	6VVVVVUV
Canyon	8VVVVVU1
The Volcano	AVVVVVU3

Мастер-пароль:

Введите пароль JP_0_ARK, где первый пропуск может быть заполнен либо буквой G (играть за доктора), либо R (играть за динозавра), а второй пропуск заполняется цифрами, указывающими номер уровня: с 1 до 7 для Гранта, с 1 до5 для динозавра.

KING SALMON

Vic Tokai • Количество игроков 1 • Имитатор рыбалки • Рейтинг★★★★★

Пароли: 2 - NJHVDRQSLR, 3 - XSDQJFGWPD, 4 - NKFFFWXPXC, 40 - CNNKBBBQFQ, 47

- CJJQWCQWLI, 57 - LYSJBWHFQV, 61 - NJHFVXRSLY, 67 - YNZQLXMXXS, 73 - ZHGVWRQDXN, 79 - RTWJZCCFHF, пароль для рекордного улова - VDLDNJKCKN.

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE (SIMPSONS)

Flying Edge • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - WHOAMAMA, уровень 3 - FLANDERS, уровень 4 - BLOCKMAN, уровень 5 - SIDESHOW. Суперпароль - SMAILLIW (дает вам бесконечные жизни, и вы можете попасть на любой уровень, который захотите).

LAWNMOWER MAN (THE)

Curve Interactiv • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Советы. Чтобы воспользоваться кодами, остановите игру на любом этапе и нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените паузу. Затем опять вызовите паузу и нажмите B, чтобы пропустить этап, или C, чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: QWKYN
Уровень 3: NDDND
Уровень 4: SWKYN
Уровень 5: FTDVM
Уровень 6: KMKBX
Уровень 7: HTDVM
Уровень 8: MMKBX
Уровень 9: VDDTD
Уровень 10: ZWKYN
Уровень 11: XDDTD
Уровень 12: CXKYN
Уровень 14: TMKBX
Уровень 15: RTDVM
Уровень 16: WMKBX
Уровень 17: VHDVD
Уровень 18: ZZKZN
Уровень 19: XHDVD
Уровень 20: CBKBP
Уровень 21: PXDWM
Уровень 22: TQKCX
Уровень 23: RXDWM
Уровень 24: WQKCX
Уровень 25: FJDVD
Уровень 26: KBKBP
Уровень 27: HJDVD
Уровень 28: MBKBP
Уровень 29: YXDWM
Уровень 30: DRKCX

LEMMINGS 2

Psygnosis • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

BEACH
2: INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
3: IHBGBUFAHIFMAGCHBNIHM
4: LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
5: MMBGBUFMOGJMAGCHBNIHM
6: KEBGBLJFMOGJLFGCHBNIHM
7: OLBQBLJFMOGJFFLHBNIHM
8: GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
9: KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
10: PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL

EGYPTIAN

CIRCUS
2: BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3: EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4: BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5: FMJNNCGLLGNLLBPOOMEOCL
6: BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL
7: MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8: EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9: NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10: MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

POLAR


2: EANPPBAHAEECEBLAGADEBM
3: EONPPBAHAEECEBLAGADEBM
4: MGNPPBPJHNECEBLAGADEBM
5: JINPPBPJHNPOEBLAGADEBM
6: MHNPPBPJHNPOJPLAGADEBM
7: MINPPBPJHNPOJPNPGADEBM
8: IINPPBPJHNPOJPNPPHDEBM
9: NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10: HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

2: MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3: AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4: ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5: POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6: HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7: LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

LHX ATTACK CHOPPER

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Ливия:

Majestic Twelve:	CQAAAFA	Anterior Nova:	CQAAIEA
Reindeer Flotilla:	CQAAQHA	Phoenix:	CQAAYGA
Rainbow Veil:	CQAAAVC	Chess:	CQAAIUC
Lobster Quadrille:	CQAAQXC	Hen House:	CQAAYWC
Desert Two:	CQAABFE	Flaming Arrow:	CQAAJEE
Plain Aria:	CQIERDG		

Центральная Европа:

Domino Mirror:	CSIEIYIE	Chess:	CSIEQ6E
Arc Lite:	CSIEY4E	Anterior Nova:	CSIEBJC
Reindeer Flotilla:	CSIEJIC	Hop Toad:	CSIERLC
Olympic Torch:	CSIEZKC	Lobster Quadrille:	CSIEBZA
Grand Theft Hokum:	CSIEJYA	Flaming Arrow:	CSIER6A

Вьетнам:

Lobster Quadrille:	CQIEZCG	Anterior Nova:	CSIEAJG
Reindeer Flotilla:	CQIEBRE	Gemini:	CSIEIIG
Flaming Arrow:	CQIEJQE	Chess:	CSIEQL6
Hen House:	CQIERTE	Binary Rainstorm:	CSIEYKG
Lava Lamp:	CSIEZSA	Freedom Train:	CSIEAZE

Чтобы получить неограниченный боезапас, на уровне Rainbow Veil введите пароль CALVARY.

LION KING (THE)

Disney Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Секреты

Выбор уровня и неуязвимость:

В экране опций нажмите ➔, **A, A, B, Start**. Появятся две новые опции - «Level Select» (Выбор уровня) и «Invincibility» (Неуязвимость).

Секретный код:

На экране «Опции» наберите следующий код на джойстике первого игрока: **BARRY**. Барри - это имя программиста, который написал секретный код для этой игры. В появившемся меню вы сможете поставить себе вечную энергию или выбрать этап, на котором вы хотите начать игру. Вы также можете выбрать «легкий» уровень. Тогда у вас появится неограниченное количество жизней, но энергия будет кончаться. Эта опция хороша для тех этапов, где вы теряете много жизней.

LOST VIKINGS (THE)

Virgin • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

2: GR8T	13: QCKS	23: BTRY	33: 8BLL
3: TLPT	14: PHRO	24: JNKR	34: TRDR
4: GRND	15: GIRO	25: RVTS	35: FNTM
5: LLMO	16: SPKS	26: CBLT	36: WRLR
6: FLOT	17: JMNN	27: HOPP	37: PDDY
7: TRSS	18: SNDS	28: SMRT	38: TRPD
8: PRHS	19: TMPL	29: V8TR	39: TFFF
9: CVRN	20: TTRS	30: NFL8	40: FRGT
10: BBLS	21: JLLY	31: WKYY	41: 4RN4
11: TR33	22: PLNG	32: CMBO	42: MSTR
12: VLCN			

LOST WORLD (THE) (JURASSIC PARK 3)

Blue Sky • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Для того, чтобы выбрать уровень, начните игру и введите на экране «Option screen» пароль MAGICBOX.

Пароли уровней:

Уровень 2 - AMQ4VL2A	Уровень 3 - 4A4SOMCK,	Уровень 4 - CAKK4CQK,
Уровень 5 - A8MJ14KM,	Уровень 6 - 9MO5RK58,	Уровень 7 - F0UDISCU,
Уровень 8 - NS22IAH2,	Уровень 9 - NKAQ26TA,	Уровень 10 - 4OMIOBD6,
Уровень 11 - EM8P1558,	Уровень 12 - UEGH1PPG,	Уровень 13 - GGUSLMFE,
Уровень 14 - 7Q42D9R4,	Уровень 15 - V4OLRCPO,	Уровень 16 - RA4T9FQK,
Уровень 17 - LKAQIE7A.		

Если вы хотите сменить свой облик охотника и снаряжение, введите пароль **REDHUNT** (вы станете красным охотником).

Чтобы играть вдвоем и видеть персонаж каждого игрока на экране, введите пароль **CIVILWAR**.

M.U.S.H.A. (ALESTE)

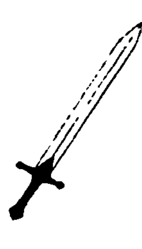
Seismic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Выбор раунда: дождитесь, пока на экране не появится логотип **SEGA**, затем нажми **RESET**. Когда логотип появится вновь, снова нажмите **RESET**. Повторить это надо десять раз. После этого подождите, пока не появится заставка и войдите в опции, держа при этом нажатыми клавиши 🡇 и 🡅. На экране появится слово «Раунд». Вы можете менять номер раунда клавишами 🡄 и 🡆.

Пять дополнительных жизней: остановите игру, затем нажмите 🡆, 🡇, 🡆, 🡇, 🡄, 🡅, 🡄, 🡅, **B**, **C**, **A** и **START**.

20 опций: Когда начнется игра, нажмите **START**, чтобы остановить ее, потом нажмите три раза 🡅, три раза 🡇, три раза 🡄 и три раза 🡆; потом два раза **C**, а далее **B**, **A** и **START**.

Полная огневая мощь: во время игры нажмите **START**. Затем нажмите **B**,**B**,**C**,**B**,**B**,**C**,🡅,🡇, и **A**.



MADDEN NFL' 96

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

В данной версии имитатора американского футбола есть множество секретных команд, доступ к которым можно получить, введя приведенные ниже коды на экране «Team Selection» (экране выбора команд). Коды вводятся на экране для каждой из двух выбранных команд в отдельности кнопками **A, B, C**.

Коды для выбора секретных команд:

'80 Atlanta Falcon	AABBBCA
'70 Baltimore Colts	AABCACC
'68 Baltimore Colts	AACAAAB
'64 Baltimore Colts	AACACBA
'93 Buffalo Bills	AACCACB
'92 Buffalo Bills	ABAAAAA
'91 Buffalo Bills	ABAACAC
'90 Buffalo Bills	ABABBBB
'73 Buffalo Bills	ABACACA
'85 Chicago Bears	ABACCCC
'77 Chicago Bears	ABBACAB
'66 Chicago Bears	ABBBBBA
'63 Chicago Bears	ABBCABC
'88 Cincin. Bengals	ABBCCCB
'81 Cincin. Bengals	ABCACAA
'93 Dallas Cowboys	ABCBBAC
'92 Dallas Cowboys	ABCCABB
'78 Dallas Cowboys	ABCCCCA
'77 Dallas Cowboys	ACAABCC
'75 Dallas Cowboys	ACABBAB
'71 Dallas Cowboys	ACACABA
'70 Dallas Cowboys	ACACCBC
'89 Denver Broncos	ACBABCB
'87 Denver Broncos	ACBBBAA
'77 Denver Broncos	ACBCAAC
'62 Detroit Lions	ACBCCBB
'67 Gr. Bay Packers	ACCABCA
'66 Gr. Bay Packers	ACCBACC
'80 Houston Oilers	ACCBACC
'69 Kansas C. Chiefs	ACCCCBA
'66 Kansas City Chiefs	BAAABBC
'62 Dallas Texans	BAABACB
90 Los Angeles Raiders	BAACAAA
'83 Los Angeles Raiders	BAACCAC
'80 Oakland Raiders	BABABBB
'76 Oakland Raiders	BABBACA
'67 Oakland Raiders	BABBCCC
'91 Los Angeles Rams	BABCCAB
'84 Los Angeles Rams	BACABBA
'79 Los Angeles Rams	BACBABC
'85 New England Patriots	BBCABAA
'76 New England Patriots	BBCBAAC
'79 New Orlean Saints	BBCBCBB
'90 New York Giants	BBCCBCA
'86 New York Giants	BCAAACC
'70 New York Giants	BCABAAB
'68 New York Jets	BCABCBA
'80 Philadelphia Eagles	BCACBBC
'60 Philadelphia Eagles	BCCAACA
'79 Pittsburgh Steelers	BCBBAAA
'78 Pittsburgh Steelers	BCBBCAC
'75 Pittsburgh Steelers	BCBCBBB
'74 Pittsburgh Steelers	BCCAACA
'75 St. Louis Cardinals	BCCACCC
'94 San Diego Chargers	BCCBCAB
'81 San Diego Chargers	BCCCBBA
'66 San Diego Chargers	CAAAABC
'63 San Diego Chargers	CAAACCB
'94 San Francisco 49ers	CAABCAA
'89 San Francisco 49ers	CAACBAC
'88 San Francisco 49ers	CABAABB
'84 San Francisco 49ers	CABACCA
'81 San Francisco 49ers	CABBBCC
'78 Seattle Seahawks	CABCBAB
'79 Tampa Bay Buccaneers	CACAABA
'91 Washington Redskins	CACACBC
'83 Washington Redskins	CACCBAA
'82 Washington Redskins	CBAAAAC
'72 Washington Redskins	CBAACBC
Hall of Fame I	CBABBCA
Hall of Fame II	CBACACC
'95 All-Madden	CBBAAAB
'95 AFC Pro Bowl	CBBACBA
'95 NFC Pro Bowl	CBBBBBC
'95 Amster. Admirals	CBBCACB
'95 Barsel. Dragons	CBCAAAA
'95 Frankfurt Galaxy	CBCACAC
'95 London Monarchs	CBCBBBB
'95 Rhein Fire	CBCCACA
'96 Scot. Claymores	CBCCCCC

'68 Los Angeles Rams .... BACBCCB
'84 Miami Dolphins .... BACCCAA
'82 Miami Dolphins .... BBAABAC
'73 Miami Dolphins .... BBABABB
'72 Miami Dolphins .... BBACCCA
'71 Miami Dolphins .... BBACBCC
'76 Minnesota Vikings .... BBBABAB
'74 Minnesota Vikings .... BBBBABA
'73 Minnesota Vikings .... CBBBCBC
'69 Minnesota Vikings .... BBBCBCB
'95 EA Sports .... CCAACAB
Team Madden
All 50s .... CCABBBA
All 60s .... CCACABC
All 70s .... CCACCCB
NFL Players Ass. I .... CCBACAA
NFL Players Ass. II .... CCBBBAC
NFL Players Ass. III .... CCBCABB
NFL Players Ass. IV .... CCBCCCA

Чтобы выполнить тестирование звука, введите на экране установок **C, A, C, A, B**.

Чтобы играть в ускоренном режиме, когда тайм будет длиться всего 15 секунд, перед появлением главного меню нажмите **A, C, C, B, B**.

MARCO'S MAGIC SOCCER (MARCO'S MAGIC FOOTBALL)

Domark • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли: уровень 2 - HAUNTING, уровень 3 - BSTOKE, уровень 4- GUNDETNK, уровень 5 - ECTOPLSM, уровень 6 - JAWS, уровень 7 - GARAGE, уровень 8 - TRAFFIC, уровень 9 - ELF, уровень 10 - KRUSTY, уровень 11 - BARREL, уровень 12 - CRABTREE, уровень 13 - WINDUP.

MARIO ANDRETTI RACING (ANDRETTI RACING)

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

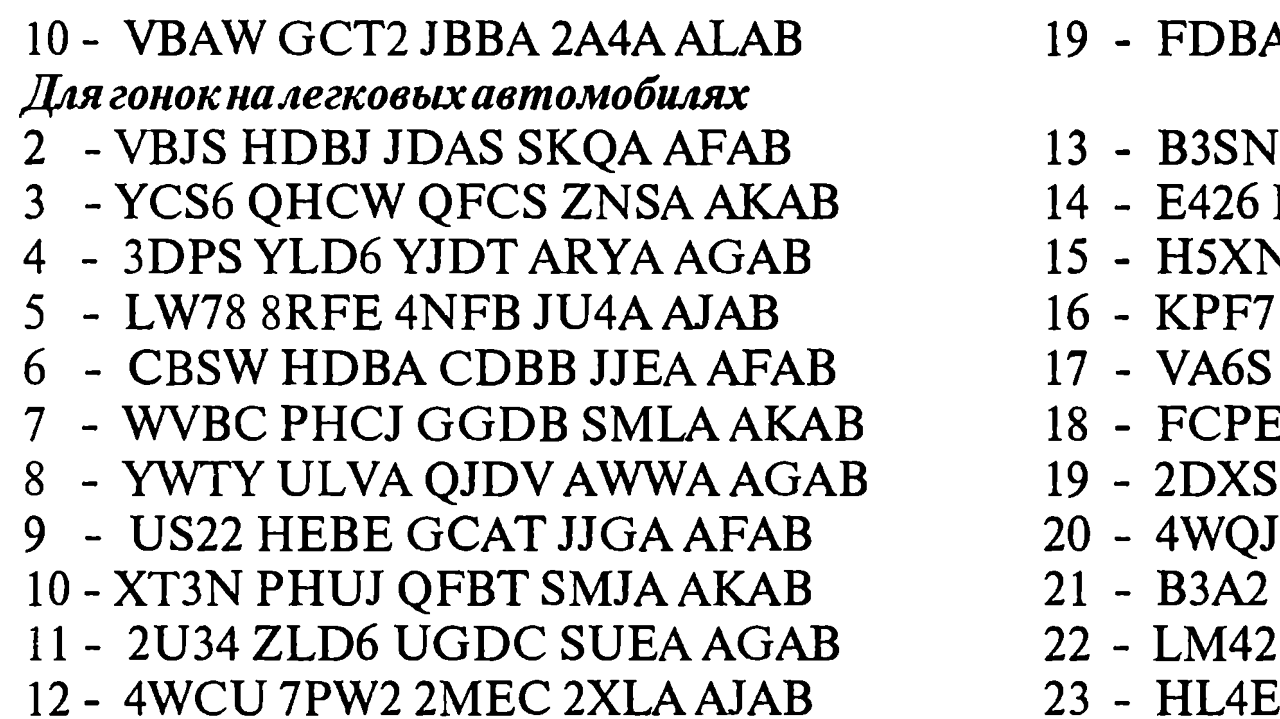
Пароли:

Для гонок Формулы-I

2 - VKSS HCBW EDAT JKNA AAAA
3 - WVBA MFVE GJBU ARAA ABAB
4 - ZWBU TKEA NPCC SU4A ACAA
5 - 4XCE 2NFN UTDC 2WYA ADAA
6 - T3E2 GCSS JDAU ARYA AAAB
7 - D4K5 MFUM QHBU JTUA ABAA
8 - G5GC VJVS YLCU SVQA ACAA
9 - K6CQ 5PE6 6QDU 2XLA ADAA
10 - CA22 HCTA EDAU KDAA AAAB
11 - UJ6N JCS2 JCAV A9LA AAAA
12 - FK68 RFT2 QHBD TDCA ABAA
13 - HDBQ 5JUW 2MBW BG2A ACAA
14 - 4ECB BND3 APCE 3NNA ADAA
15 - DBEQ JCTE EDAT SMJA AAAB
16 - GCBA SFTC LHBC 2WYA ABAA
17 - 3DFQ XJVS ULBV J2NA ACAA
18 - 46GG 8MW2 4NCE 48AA ADAA
19 - UBEQ GCTA GCAV A9LA AAAB
20 - FCBA NEUJ JFBX BQ8A ABAB
21 - 2C3U WJCW NLDG BYQA ACAA
22 - B3ES GCBN CDBD A9LA AAAA

Для гонок багги

2 - DBGQ JDBJ JCBS JALA ALAA
3 - E4KC WFU2 NGDA SASA AMAA
4 - H5TS 4KWA ULEA 2A4A ANAB
5 - 46UF APEN 4NET ABCA APAA
6 - UBSW HDA6 LEBA JALA A4AA
7 - WOBJ PFTW UMCA SAUA A5AA
8 - HEKY XJCN 8PEA 2A2A A6AB
9 - 3F4C 9LWF GRFT ABAA A7AA
11 - DBAW FDSS JBBT SB6A ALAB
12 - YB7A RGCS QFCT 2CGA AMAB
13 - H5FS 5JWE UKEC ACQA ANAA
14 - CTSS GDTJ GEBA JAJA A4AA
15 - XU3A NHB6 QKCS SAUA A5AA
16 - JWBS VLDA YNDS 2A2A AGAB
17 - LW8J 3NFW 6TET ABAA A7AA
18 - UTSS EDTJ NDBA JAJA A4AB



10 - VBAW GCT2 JBBA 2A4A ALAB

Для гонок на легковых автомобилях

2 - VBJS HDBJ JDAS SKQA AFAB
3 - YCS6 QHCW QFCS ZNSA AKAB
4 - 3DPS YLD6 YJDT ARYA AGAB
5 - LW78 8RFE 4NFB JU4A AJAB
6 - CBSW HDBA CDBB JJEA AFAB
7 - WVBC PHCJ GGDB SMLA AKAB
8 - YWTY ULVA QJDV AWWA AGAB
9 - US22 HEBE GCAT JJGA AFAB
10 - XT3N PHUJ QFBT SMJA AKAB
11 - 2U34 ZLD6 UGDC SUEA AGAB
12 - 4WCU 7PW2 2MEC 2XLA AJAB

19 - FDBA MGT2 WJCS SASA A5AB

13 - B3SN JCBN GCAU SRWA AFAB
14 - E426 RFCW QDCD AWCA AKAB
15 - H5XN 3GV2 4FCW A46A AGAA
16 - KPF7 DLET EKDW J8AA AJAA
17 - VA6S FDAS JDAU SRYA AFAA
18 - FCPE NGBS QJBD AWCA AKAB
19 - 2DXS WKUW WLBW J6EA AGAB
20 - 4WQJ 6PD6 4QCE 3ASA AJAB
21 - B3A2 GCBJ GCAU SRYA AFAA
22 - LM42 3LW2 4LEF KDYA AJAB
23 - HL4E WHD6 QHDW 29LA AGAB
24 - EK7S QFCS LACC 2U4A AKAB

Чтобы стать обладателем полностью экипированной машины типа «Indy» и максимального запаса денежных средств, введите пароль 2VP8 ZLFE WKDN CSXH TDAB.

Для того чтобы получить автомобиль типа «Sprint», введите пароль EUJQ QFUW SDBY AMAF 3MAA.

Если же ты хотите иметь машину «Stock» и несколько сотен тысяч долларов, то воспользуйтесь паролем KVUE WLD2 WQC6 BAVH TJAA.

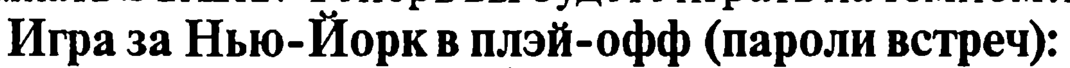
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

Sega • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг ★★★★★

Для изменения уровня мастерства соревнующихся команд введите пароль **ABRACADABRA2** и нажмите **START**. На экране появится надпись **BAD PASSWORD**, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Затем можно выбрать показательный (Exebition) или турнирный (Tournament) режим. На экране Today's Match с помощью ↑, ↓ вы имеете возможность посмотреть любой показатель мастерства своей команды или противника, а, нажимая **A** или **B**, поменять его.

Чтобы изменить цвет льда, введите пароль **CEME NTBL ADES** и нажми **START**. На экране появится надпись BAD PASSWORD, после чего нужно выделить курсором **CANCEL** и нажать **START**. Теперь вы будете играть на темном льду.

Игра за Нью-Йорк в плэй-офф (пароли встреч):

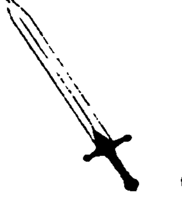


Четвертьфинал: Нью-Йорк - Питсбург - QX3N TFE3 CLC3
Полуфинал: Нью-Йорк - Бостон - QP3N TFG3 CLC3
Финал: Нью-Йорк - Лос-Анджелес - Q75N VFG3 CLD3.

Пароли других встреч:

Лос-Анджелес - Нью-Йорк: M3KJ WPUA FCB9
Лос-Анджелес - Монреаль: ASTE EBCA ANSE
Питсбург - Калгари : Y2QJ UXA3 4U3M
Питсбург - Детройт: E2TE PMC2 2J3A
Питсбург - Монреаль: ENVA 7BC2 SN2A

Пароли финальных игр чемпионата: E7BEMBD2EJFC, E7VEDDA2SN3E, EPTEDMA2 SN2E.





MARSUPILAMI

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

CATG - the Alps (Альпы);
YKRZ - the Docks (доки);
GWQB - Theme Park (парк);
NKEM - Building Side (стройка);
USYH - the Jungle (джунгли);
PNNX - the Chahutas;
RPMJ - Palombie.

MARVEL LAND

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Для выбора этапа игры в обычном режиме «Normal mode» введите код ARDE, а в режиме «Digest» - GILANDKI.

Пароли выбора уровней:

Раунд 1-2: XIGN
Раунд 1-3: NSOG
Раунд 1-4: QOCT
Раунд 1-5: USOG
Раунд 1-6: XULW
Раунд 1-7: WIXT
Раунд 2-1: PAYX
Раунд 2-2: ZISY
Раунд 2-3: AUXY
Раунд 2-4: XTLG
Раунд 2-5: ALWN
Раунд 2-6: ZTOX
Раунд 2-7: ZWMO
Раунд 3-1: AOWM
Раунд 3-2: GVKJ
Раунд 3-3: RBJW
Раунд 3-4: XYNK
Раунд 3-5: BTIS
Раунд 3-6: STEP
Раунд 3-7: HCHI
Раунд 4-1: SMOK
Раунд 4-2: RUAO
Раунд 4-3: QRUP
Раунд 4-4: AUNT
Раунд 4-5: WTTH
Раунд 4-6: ARDE

MEGA BOMBERMAN

Hudson Soft • Количество игроков 4 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Этап 1. JAMMIN' JUNGLE

Уровень 2 6800
Уровень 3 5120
Босс 7420

Этап 2. VEXIN' VOLCANO

Уровень 1 - 4501
Уровень 2 - 8111
Уровень 3 - 7421
Уровень 4 - 1051
Босс - 3351

Этап 3. SLAMMIN' SEA

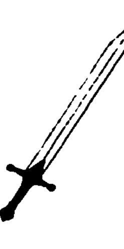
Уровень 1 - 4502
Уровень 2 - 8112
Уровень 3 - 7422
Уровень 4 - 1052
Босс - 3352

Этап 4. CRANKIN' CASTLE

Уровень 1 - 9643
Уровень 2 - 0513
Уровень 3 - 9723
Уровень 4 - 3353
Босс - 5653

Этап 5. TRASHIN' TUNDRA

Уровень 1 - 8114
Уровень 2 - 2814
Уровень 3 - 1134
Уровень 4 - 5654
Босс - 7954



MEGA TURRICAN

Data East • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Возможность перехода на следующий уровень: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру, и далее нажмите последовательно ➔, 🡐, 🡓, ➔, (🡓), **B**. Продолжите игру. Вы окажетесь на следующем уровне.

Бесконечная энергия: начните игру, нажмите **START**, чтобы остановить игру. Нажмите **A, A, A, B, B, B, A, A, A** и продолжите игру.

Возможность возвращения на предыдущий уровень: поставьте игру на паузу, нажмите последовательно ➔, 🡐, 🡓, ➔, 🡓, A. Выйдите из режима паузы и окажетесь на предыдущем уровне.

Обратные движения персонажа: поставьте игру на паузу, нажмите 🡑, 🡑, 🡓, 🡓, 🡐, ➔, 🡐, ➔, **A, B**. Выйдите из режима паузы.

METAL MARINES

Mindscape • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней игры:

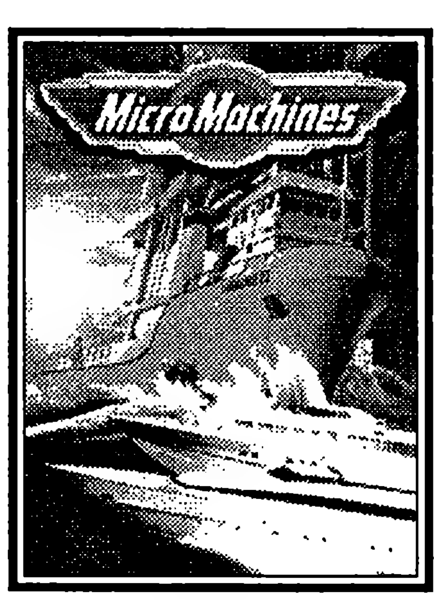
2 - HBBT,	6 - CLST,	10 - PHTN,	14 - FKDV,	18 - JFMR,
3 - PCRC,	7 - JPTR,	11 - TRNS,	15 - YSHM,	19 - GCRY,
4 - NWTN,	8 - NBLR,	12 - RNSN,	16 - CLPD,	20 - KNLB.
5 - LSMD,	9 - PRSC,	13 - ZDCP,	17 - LNVV,	

MICKEY MANIA

Sony • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня: войдите в OPTIONS, там войдите в SOUNDTEST. Поставьте в SOUND TEST MUSIC на CONTINUE, в FX - APPEAR, в SPEECH - THINK, опустите курсор на EXIT и удерживайте 🡐 до появления звукового сигнала, затем нажмите START и выходите из OPTIONS, тут вас будет ждать выбор уровней и т. д.

MICRO MACHINES



Codemasters • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Дополнительная скорость: сделайте во время игры паузу и нажмите 🡑, 🡓, **A, B**, 🡐, ➔, **C, START**.

Улучшенная система управления: сделайте паузу и нажмите **A**, 🡑, **B**, 🡓, **C**, 🡐, **START**, ➔.

Бесконечное количество жизней: сделайте паузу и нажмите **B**, 🡓, **C**, 🡓, 🡑, 🡓, 🡐, 🡓, **START**.

Увеличение инерции: **C**, 🡑, 🡐, ➔, **A, B, A, C**.

MIGHTY MAX (THE ADVENTURES OF MIGHTY MAX)

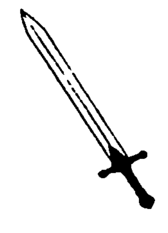
Electronic Arts • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней: 2 - DBBLGLLFCD, 4 - DBCLFGBDF2, 3 - DBDKKJJLKR, 5 - DBFGCDMBTG.

MISADVENTURES OF FLINK (THE)

Psygnoses • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Вы можете выбрать этап игры, а также получить 50 волшебных ключей, свитков и заклинаний.





Для этого во время игры нажмите два раза **START** и покиньте меню, а затем нажмите ↓+START и, удерживая **START**, нажмите четыре раза →, четырежды ←, три раза →, трижды → и →, →, ←, ←, →, ←. После этого выберите опцию «Cheat» и станете обладателем всех предметов, необходимых, чтобы овладеть магией для борьбы с колдуном.

MONACO GRAND PRIX 2 (AYRTON SENNA'S SMGP 2)

Sega • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Чтобы обладать повышенной устойчивостью при прохождении крутых поворотов и выполнении маневров, выберите режим соревнований и пароль «HANG-ON», а затем сойдите с трассы и сохраните игру. Вновь начните игру и, выбрав режим тренировки и «Image Training», удерживайте ↓+A до появления экрана «Transmission». После начала гонки ваша машина будет более устойчивой при маневрировании на трассе.

Пароли финала игры: введите либо SENNA, либо CHAMPION.

MORTAL KOMBAT

Acclaim/Williams • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JOHNY CAGE
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, →, A
2 ←, →, C
3 A + B
FATALITY →, →, →, A

SONYA
СУПЕРУДАРЫ
1 ←, ←, A
2 →, ←, A
3 ↓ + A + B + C
FATALITY →, →, ←, ←, B

LIU KANG
СУПЕРУДАРЫ
1 →, →, A
2 →, →, Z
FATALITY по час.стр.

SUB-ZERO
Суперудары
1 ↓, →, A
2 ←, Z + C
FATALITY →,↓,→,X

SCORPION
1 ←, ←, A
2 ↓, ←, X
FATALITY ↑, ↑

KANO
1 →, ↓, ←, ↑
2 держать B, ←, →
FATALITY ←, ←, ←, A

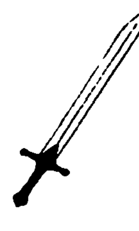
RAIDEN
1 ↓, →, A
2 ←, ←, →
3 ↓, ↑
FATALITY →, ←, ←, ←, A

Секреты

Режим крови: На экране с белыми буквами нажать A, B, A, C, A, B, B
Секретная строка: ↓, ↑, ←, ←, A, →, ↓

«Приколки»

Сразиться с **REPTILE** – Включить **FLAG** 0,2, включить кровь и на уровне **THE** *PIT* выиграть у компьютера с **DOUBLE FLAWLESS VICTORY** и сделать **FATALITY**, не нажимая кнопку **B**



Другая концовка – Выиграть у последнего босса **SHANG TSUNGA** по времени или после одержания победы нажать на втором джойстике **START**.

Кислотные игроки – Включить **FLAG** 0,2, дойти до **ENDURANCE MODE** на уровне **THE PIT** и одержать две победы с **FLAWLESS VICTORY**, после чего вы будете драться с секретным игроком, после которого появятся скрытые персонажи.

Отключение джойстиков – Перед началом боя на обоих джойстиках зажать и удерживать крестовину.

Прервать FATALITY – Взять **SONYA** против **LIU KANG'a** и, когда у **LIU KANG'a** останется **DANGER**, **SONYA** пустить магию, **LIU KANG'ом** тоже магию и **SONYA** сделать **FATALITY**.

Двойное FATALITY – У **JOHNY CAGE'a** выключить кровь, выбрать **JOHNY CAGE'a**, и когда у противника будет **DANGER**, прыгнуть на него с ударом ноги и сразу нажать **➔, ➔, ➔, A**, потом снова повторить эту комбинацию.

Бесконечная серия у **SCORPION'a** – Пустить гарпун, нажать **🡻, X**, потом удар ногой в воздухе, снова гарпун, и так продолжать дальше.

MORTAL KOMBAT 2

Midway/Acclaim • Поединки • Количество игроков 2 • Рейтинг ★★★★★★★

JAX

1 держать C 3 сек.
2 ➔, ➔, A
3 B в воздухе
4 ➔, 🡻, 🡸, Z
*FATALITY*1 Держать A ➔,➔,➔ и отпустить
*FATALITY*2 B,B,B,B,A
PIT
🡸,🡹,🡻,C
BABALITY🡻,🡹,🡻,🡹,C
FRIENDSHIP 🡻,🡻,🡹,🡹, C

KITANA

1 🡸,X
2 🡸,🡸,🡸,X
3 ➔,➔,X+A
4. ➔,🡻,🡸,X
FATALITY-1 Держать C,➔,➔,🡻,➔
FATALITY-2 B,B,B,Z
PIT ➔,🡸,➔,Z
BABALITY🡻,🡻,🡻,C
FRIENDSHIP 🡻,🡻,🡻,🡹,C

BARAKA

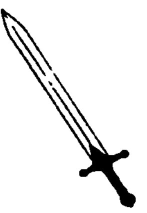
1 🡻,🡸,X
2 🡸,🡸,🡸,X
3 🡸,X
FATALITY-1 🡸,🡸,🡸,X
FATALITY-2 🡸,➔,🡻,➔,A
PIT ➔,➔,🡸,Z
BABALITY➔,➔,➔,Z
FRIENDSHIP 🡹,➔,➔,Z

JOHNY CAGE

1 🡸,🡻,➔,A
2 ➔,🡻,🡸,X
3 🡸,🡻,🡸,X
4. 🡸,➔,C
5 A+B
FATALITY-1 🡻,🡻,➔,➔,A
FATALITY-2 ➔,➔,🡻,🡹,затем держать 🡻,+A+B+C
PIT 🡻,🡻,🡻,Z
BABALITY🡸,🡸,🡸,Z
FRIENDSHIP 🡻,🡻,🡻,Z

LIU KANG

1 ➔,➔, Z



2 →,→,X
3 →,→,A
4. ↑,→,→,A
FATALITY-1 по час.стр.
FATALITY-2 ↓,→,←,←,Z
PIT ←,→,→,C
BABALITY ↓,↓,→,←,C
FRIENDSHIP →,←,←,←,C

MILEENA
1 ←,←,↓,Z
2 →,→,C
3 Держать X 3 сек.
FATALITY-1 →,←,→,A
FATALITY-2 Держать Z 3 сек.
PIT →,↓,→,C
BABALITY ↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP ↓,↓,↓,↑,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 ←,←,X+A
3 →,→,↓,X
4. ←,Z+C
FATALITY-1 ←,←,↓,A
FATALITY-2 →,→,↓,Z после исчезновения
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,C
FRIENDSHIP ←,←,↓,C

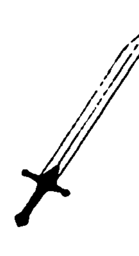
KUNG LAO
1 ↓,↑
2 ←,→,A
3 ↑,↓,Z
4. ↑,↑,C
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 Держать A,←,←,→
PIT →,→,→,X
BABALITY ←,←,→,→,X
FRIENDSHIP ←,←,←,↓,Z

RAIDEN
1 ↓,↑
2 ←,←,→
3 ↓,→,A
4. Держать X 3 сек.
FATALITY-1 Держать C 5 сек., потом нажимайте B+C
FATALITY-2 Держать X 10 сек.
PIT ↑,↑,↑,Z
BABALITY ↓,↓,↑,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,Z
Fergality ←,←,←,B

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 →,↓,←,C
4. B в воздухе
FATALITY-1 ↓,↓,↑,↑,X
FATALITY-2 ↑,↑,X
FATALITY-3 Держать X 3 сек.
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SUB-ZERO
1 ←,Z+C
2 ↓,→,A
3 ↓,←,C
FATALITY-1 →,→,↓,Z,→,↓,→,→,X
FATALITY-2 Держать A,←,←,↓,→
PIT ↓,→,→,B
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
FATALITY-1 Держать Z 3 сек.
FATALITY-2 ↑,↓,↑,C
FATALITY-3 Держать A 25 сек.
PIT ↓,↓,↑,↓
BABALITY ←,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,←,↓,Z
ПРЕВРАЩЕНИЕ
JAX ↓,→,←,C
MILEENA Держать X 3 сек.
BARAKA ↓,↓,C
SCORPION ↑,↑
RAIDEN ↓,←,→,C
LIU KANG ←,→,→,B
KUNG LAO ←,↓,←,Z
JOHNY CAGE ←,←,↓,A
REPTILE ↑,↓,X
SUB-ZERO →,↓,→,X
KITANA B,B,B



Секреты

1 Секретная строка ←,↓,←,→,↓,→,←,←,→,→
2 Smoke на уровне The Portal нажать ↓,X, затем ↓,start
3 JADE перед знаком вопроса убить противника, нажимая кнопку C или Z
4 NOOB SAIBOT одержать 25 побед в режиме для двух игроков.

Приколки

Ребенок в дружбе желтый – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, потом превратиться в **RAYDEN'a** и сделать **FRENDSIP**.

Труп превратить в младенца – Выбрать **MILEENA**, перед началом второго раунда зажать **X** и после надписи **FINISH HIM** отпрыгнуть в конец экрана и в воздухе пустить магию (отпустив **X**) и сразу сделать **BABALITY**.

Изменить музыку – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **KUNG LAO** и сделать **FATALITY** 1 (отрубание головы), потом нажать ↑ или ↓.

FATALITY со сбрасыванием в кислоту – Выбрать **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом подойти к противнику, нажать →, ↓, →, →, **X** и сразу зажать **A + C**.

Пройти друг через друга – Взять **SHANG TSUNG'a** и любого другого игрока, затем **SHANG TSUNG'ом** пустить магию, а противником бросить, потом держать ←.

SCORPION отдельно, голова отдельно – Взять – **SCORPION'a**, и после надписи **FINISH HIM** прыгнуть на противника и до приземления нажать ↓, ↓, ↑, ↑, и когда **SCORPION** приземлится, нажать **X**.

Замороженному противнику отрубить голову – Выбрать **SHANG TSUNG'a**, превратиться в **SUB-ZERO**, после надписи **FINISH HIM** нажать →, →, ↓, **Z**, потом превратиться в **KUNG LAO**, отпрыгнуть в конец экрана, зажать кнопку **A** и нажать ←, ←, →.

FATALITY в первом раунде – Поставить убийство с одного удара, выбрать **KUNG LAO**, убить одного противника, отрубив ему голову и в начале боя со вторым противником пустить шляпу.

Отключить кровь и бесконечное время для FATALITY – Выбрать **JOHNY CAGE'a**, и вначале раунда пустить три верхние магии. Четвертая магия должна быть одиночной.

Сбросить компьютерного противника в кислоту - поставить убийство с одного удара обоим игрокам и во время игры с компьютером удерживать кнопки **A, B** и **C**. После того как компьютер вас убьет и начнет подходить, чтобы сделать **FATALITY**, отпустите кнопку **B**, быстро нажмите ↓ и нажимайте **X**.

MORTAL KOMBAT-3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

JAX
1 ←,→,X
2 →,→,←,←,X
3 →,→,A
4 →,→,Z
5 Держать C 3 сек.
6 B в воздухе
FATALITY-1 Держать B ↑,↓,→,↑
FATALITY-2 Y, B, Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
Animality →,→,↓,→,A
СЕРИИ
1 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
2 X,X,B,A,←,X
3 Z,Z,←,Z

SHEEVA
1 ↓,↑
2 ↓,→,X
3 ←,↓,←,Z

FATALITY-1 →,↓,↓,→,A
FATALITY-2 Держать Z,→,←,→,→
PIT ↓,→,↓,→,A
BABALITY ↓,↓,↓,←,Z
FRIENDSHIP →,→,↓,→,X
Animality Y,B,B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A,Z,Z,C,Z
2 X,X,A,→,X
3 Z,Z,C,←,Z

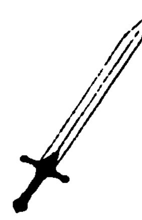
CYRAX
1 ←,←,C
2 Держать C,→,→,Z
3 Держать C,←,←,Z
→,↓,B
Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
Animality ↑,↑,↓,↓
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,Z
3Z,Z,←,Z

NIGHT WOLF
1 ↓,←,A
2 →,→,C
3 ←,←,←,Z
↓,→,X
FATALITY-1 ↑,↑,←,→,B
FATALITY-2 ←,←,↓,X
PIT Y, Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↓
СЕРИИ
1 C,X,X,A,Z
2 C,X,X,A,↓,→,X
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
Animality Держать X, →,→,↓,→
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,Z,←,Z
3 C,C,Z,←,Z
4 C,C,X,X,↓,A,↓,X
5. X,X,↓,A,↓,X
6 X,X,↓,X
7 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 ↓,←,X
2 ↓,←,A
3 →,←,A
4 →,→,Z
FATALITY-1 →,→,→,C
FATALITY-2 ↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
Animality Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 C,C,←,A,←,Z
3 C,X,X,A
4 X,X,A

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
Animality Держать →,→,↑,X
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,Z
2 Z,X,X,↓,X



3 Z,Z,←,Z

SEKTOR
1 ↓,←,X
2 →,→,A
3 →,→,C
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,↓
Animality →,→,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,Z,←,Z
2 X,X,Z,Z,←,Z
3 Z,Z
4 X,X,↓,A

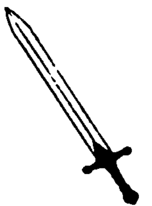
KUNG LAO
1 ←,→,A
2 →,↓,→,Y
3 ↓,↑
4 ↑,↓,Z
FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,←,↓,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
Animality Y,Y,Y,Y,B
СЕРИИ
1 X,A,X,A,C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 C,C,←,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,X
3 Держать C 3 сек.
4 B в воздухе
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
Animality Держать X, B,B,B
СЕРИИ
1 X,X,A
2 Z,A
3 X,X,↓,A,↓,X
4 X,X,Z,C,Z
5. Z,Z,C,←,Z

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,A
4 ↓,→,←,X
5 ↓,←,→,X
6 ←,A+B
FATALITY-1 ←,←,↓,←,Y
FATALITY-2 B,B,Y,B,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
Animality →,↑,↑
СЕРИИ
1 X,X,A,Z
2 X,X,A,C,Z,←,Z
3 X,X,C,Z,←,Z
4 Z,Z,←,Z
5. X,X,Z

SHANG TSUNG
1 ←,←,X
2 ←,←,→,X
3 ←,←,→,→,X
4 →,←,←,C
FATALITY-1 Держать A,↓,→,→,↓
FATALITY-2 Держать A,Y,B,Y,B
PIT ↑,↑,←,A
BABALITY Y,Y,Y,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,↓
Animality Держать X, Y,Y,Y
СЕРИИ
1 C,,X,X,A,Z
2 Z,Z,←,Z
3 X,X,A,Z

LIU KANG
1 ←,→,X
2 →,→,A
3 →,→,Z
4 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 →,→,↓,↓,C



FATALITY-2 ↑,↓,↑,↑,B+Y
PIT Y,B,B,C
BABALITY ↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y, Y,Y,↓
Animality ↓,↓,↑
СЕРИИ
1 X,X,B,C,C,Z,C
2 C,C,Z,C

SONYA
1 ↓,→,A
2 ←,←,↓,Z
3 →,←,X
4 ↓,A+B
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать B+Y,↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,←,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
Animality Держать A,←,→,↓,→
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,X,X,A,←,X
4 Z,Z,X,X,A,←,X

SMOKE
1 ←,←,A
2 →,→,C
3 ↑,↑,Y
4 B в вздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓,→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
Animality ↓,→,→,B
СЕРИИ
1 X,X,Z
2 X,X,A
3 Z,Z,A
4 X,X,C,Z,A

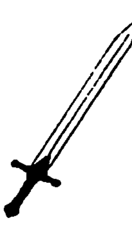
Секреты

Секретные строки
1 A,C,↑,B, ↑,B,A,↓
2 B,A,↓,←,A,↓,C,→,↑,↓
3 C,→,A,←,A,↑,C,→,A,←,A,↑

SMOKE
На логотипе МК-3 нажать A,B,B, A,↓,A,B,B, A,↓,↑,↑

ENDURANCE MODE
На экране **START GAME OPTIONS** зажать A+C, и нажать **START**

Коды для игры вдвоем
100100 – отключение бросков.
020020 – отключение блоков.
033000 – у первого игрока 50% жизни.
000033 – у второго игрока 50% жизни.
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни.
987123 – отключение индикатора энергии.
282282 – нет страха.
987666 – театр магии.
123926 – только текстовые сообщения.
460460 – превращение бойцов.
688422 – поединок в темноте.
985125 – психокомбат.
466466 – энергия бега не ограниченна.
642468 – скрытая игра.
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE.
769342 – победитель первого раунда дерется с NOOB SAIBOT'ом.
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO.
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом.
091293 – отключение подсечекю
999995 – отключение связок.
955955 – 25 сек. На выполение FATALITY.
929646 – BAD LUCK WITH TNT
911911 – отключение кнопок.
667000 – отключение времени.
303606 – скрытая игра.
688688 – бесконечные апперкоты.
494494 – быстрое время.
011971 - пополнение жизни.
006040 - ENDURANCE MODE



MORTAL KOMBAT ULTIMATE – 3

Acclaim • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг ★★★★★★★

RAIN

1 ↓,→,X
2 ←,←,X
3 ←,Z
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,B,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 X,X,A,X
2 Z,Z,A,X
3 Z,Z,C,Z,←,Z

REPTILE
1 →,→,X
2 →,→,X+A
3 ←,←,X+A
4 ←,→,C
5 ←,A+B
6 ↑,↑,↓,Z
FATALITY 1←,→,↓,B
FATALITY 2→,→,↑,↑,Z
PIT B,Y,B,B
BABALITY →,→,←,↓,C
FRIENDSHIP ↓,→,→,←,Z
*BRUTALITY*X,B,Z,Z,B,X,A,C,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 X,X,Z,←,Z

STRYKER
1 →,→,Z
2 →,←,A
3 ↓,←,X
4 ↓,←,A
5 ←.→,X
FATALITY 1→,→,→,C
FATALITY 2↓,→,↓,→,B
PIT →,↑,↑,Z
BABALITY ↓,→,→,←,X
FRIENDSHIP A,Y,Y,A
*BRUTALITY*X,A,Z,C,X,AC,Z,X,C,C
СЕРИИ
1 C,X,X,A
2 C,C,←,Z
3 C,C,←,A,←,Z

JAX
1 →,→,A
2 →,→,Z
3 ←,→,X
4 →,→,←,←,X
5 B в воздухе
6 Держать C 3 сек.
FATALITY 1Держать B, ↑,↓,→,←
FATALITY 2Y,B,Y,Y,C
PIT ↓,→,↓,A
BABALITY ↓,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,X,B,A,X,X,X,B,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,←,Z
2 Z,Z,↓,X,X,B,A,←,X
3 X,X,B,A,←,X

NIGHT WOLF
1 ←,←,→,Z
2 →, →,C
3 ↓,→,X
4 ↓,←,A
5 ←,←,←,Z
FATALITY 1↑,↑,←,→,B
FATALITY 2←,←,↓,X
PIT Y,Y,B
BABALITY →,←,→,←,A
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,Z,C,C,B,B,A,A,X,Z
СЕРИИ
1 Z,X,X,A,↓,→,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

JADE
1 ↓,→,C
2 ←,←,→,A
3 ←,→,A
4 ←,→,C
5 ←,→,X
6 ←,→,Z
FATALITY 1↑,↑,↓,→,X
FATALITY 2Y,Y,Y,B,Y
PIT ←,→,↓,Y
BABALITY ↓,↓,→,↓,Z
FRIENDSHIP ←,↓,←,←,Z
*BRUTALITY*X,C,X,A,Z,Z,C,B,B,X,Z

СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,↓,A,C,Z, C, ←,Z
3 Z,Z,C,←,Z

NOOB SAIBOT
1 →,→,X
2 ↓,↑
3 ↓,→,A
*BRUTALITY*X,C,A,B,C,Z,X,A,B,C,Z
СЕРИИ
1 C,C,C,C
2 X,X,A,Z

KANO
1 ↓,→,A
2 ↓,→,X
3 ↓,←,X
4 B в воздухе
5 Держать C 3 сек.
FATALITY-1 A,B,B,Z
FATALITY-2 Держать A, →,↓,↓,→
PIT ↑,↑,←,C
BABALITY →,→,↓,↓,C
FRIENDSHIP C,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,A,B,A,X,B,Z,C,B,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,A
3 Z,A
4 Z,Z,C,←,Z
5 X,X,Z,C,←,Z

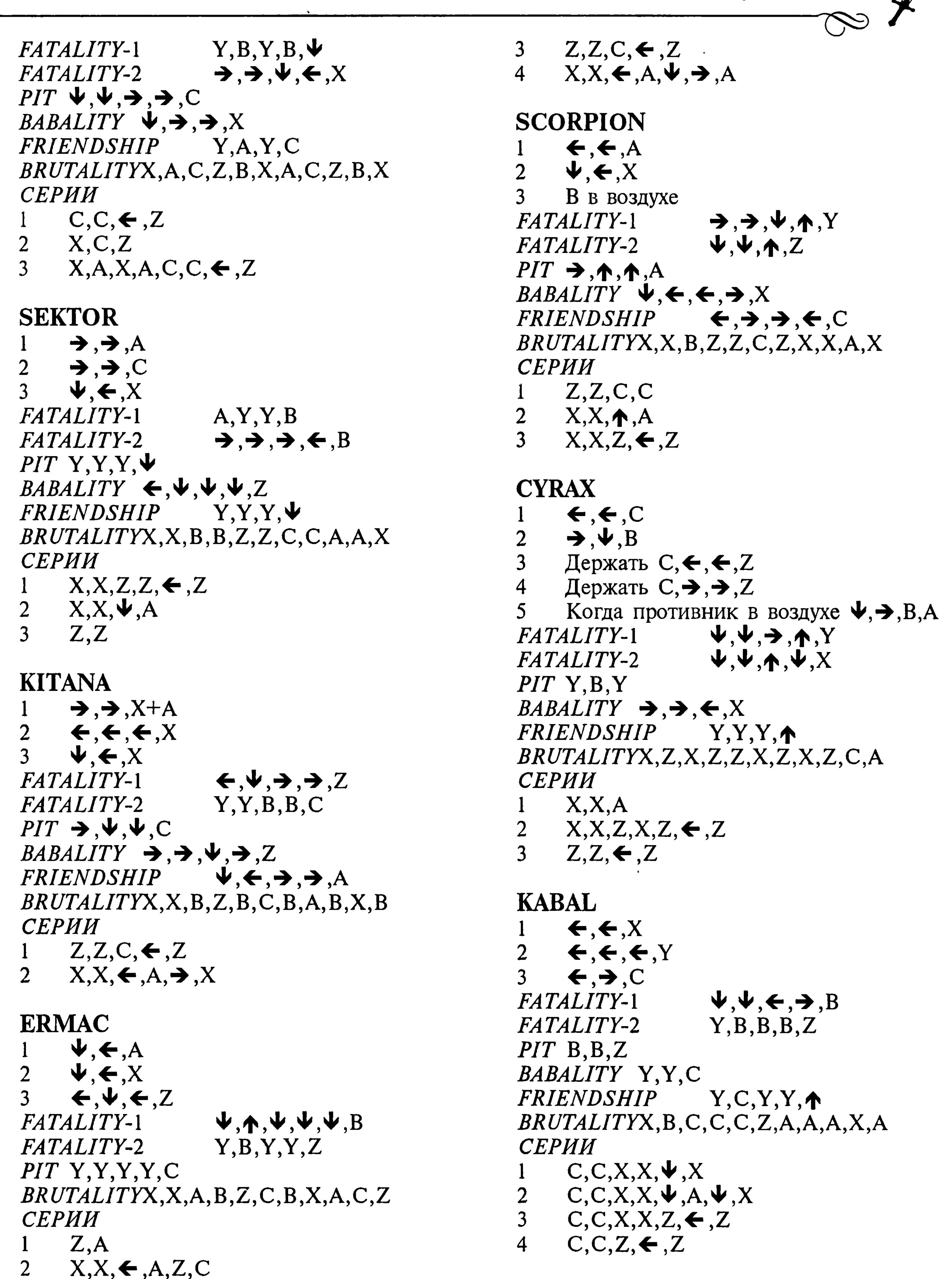
SONYA
1 ↓,→,A
2 ↓,A+B
3 ←,↓,←,Z
4 →,←,X
FATALITY-1 ←,→,↓,↓,Y
FATALITY-2 Держать Y+B, ↑,↑,←,↓
PIT →,→,↓,X
BABALITY ↓,↓,→,C
FRIENDSHIP ←,→,←,↓,Y
*BRUTALITY*X,C,B,X,C,B,X,AB,Z,C
СЕРИИ
1 X,X,A,←,X
2 Z,Z,←,Z
3 Z,Z,X,X,↑,A
4 Z,Z,X,X,A,←,X

MILEENA
1 Держать X 3 сек.
2 →,→,C
3 ←,←,↓, Z
Fat 1←,←,←,→,C
Fat 2↓,→,↓,→,A
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY ↓,↓,→,→,X
FRIENDSHIP ↓,←,→,X
*BRUTALITY*X,A,A,X,B,Z,C,Z,B,X,A
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,Z,Z,↓,→,C
3 X,X,↑,A,↓,X

SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,A
3 ↓,→,X
4 ←,A+B
5 ↓,→,←,X
6 ↓,←,→,X
FATALITY-1 B,B,Y,B,Y
FATALITY-2 ←,←,↓,←,Y
PIT ←,↓,→,→,Z
BABALITY ↓,←,←,Z
FRIENDSHIP C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,C,Z,A,X,Z,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 X,X,A,C,Z,←,Z
2 X,X,C,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z
4 X,X,Z

CLASSIC SUB-ZERO
1 ↓,→,A
2 ↓,←,C
3 ←,A+B
FATALITY-1 ↓,↓,↓,→,X
PIT →,↓,→,→,X
*BRUTALITY*X,A,X,B,C,C,Z,Z,A,X,A
СЕРИИ
1 X,X,↓,A,↓,X
2 X,X,C,←,Z,→,C
3 Z,→,Z,←,C

KUNG LAO
1 ←,→,A
2 ↓,↑
3 →,↓,→,Y
4 ↑,↓,Z



FATALITY-1 Y,B,Y,B,↓
FATALITY-2 →,→,↓,←,X
PIT ↓,↓,→,→,C
BABALITY ↓,→,→,X
FRIENDSHIP Y,A,Y,C
*BRUTALITY*X,A,C,Z,B,X,A,C,Z,B,X
СЕРИИ
1 C,C,←,Z
2 X,C,Z
3 X,A,X,A,C,C,←,Z

SEKTOR
1 →,→,A
2 →,→,C
3 ↓,←,X
FATALITY-1 A,Y,Y,B
FATALITY-2 →,→,→,←,B
PIT Y,Y,Y,↓
BABALITY ←,↓,↓,↓,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↓
*BRUTALITY*X,X,B,B,Z,Z,C,C,A,A,X
СЕРИИ
1 X,X,Z,Z,←,Z
2 X,X,↓,A
3 Z,Z

KITANA
1 →,→,X+A
2 ←,←,←,X
3 ↓,←,X
FATALITY-1 ←,↓,→,→,Z
FATALITY-2 Y,Y,B,B,C
PIT →,↓,↓,C
BABALITY →,→,↓,→,Z
FRIENDSHIP ↓,←,→,→,A
*BRUTALITY*X,X,B,Z,B,C,B,A,B,X,B
СЕРИИ
1 Z,Z,C,←,Z
2 X,X,←,A,→,X

ERMAC
1 ↓,←,A
2 ↓,←,X
3 ←,↓,←,Z
FATALITY-1 ↓,↑,↓,↓,↓,B
FATALITY-2 Y,B,Y,Y,Z
PIT Y,Y,Y,Y,C
*BRUTALITY*X,X,A,B,Z,C,B,X,A,C,Z
СЕРИИ
1 Z,A
2 X,X,←,A,Z,C
3 Z,Z,C,←,Z
4 X,X,←,A,↓,→,A

SCORPION
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY-1 →,→,↓,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,Z
PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
FRIENDSHIP ←,→,→,←,C
*BRUTALITY*X,X,B,Z,Z,C,Z,X,X,A,X
СЕРИИ
1 Z,Z,C,C
2 X,X,↑,A
3 X,X,Z,←,Z

CYRAX
1 ←,←,C
2 →,↓,B
3 Держать C,←,←,Z
4 Держать C,→,→,Z
5 Когда противник в воздухе ↓,→,B,A
FATALITY-1 ↓,↓,→,↑,Y
FATALITY-2 ↓,↓,↑,↓,X
PIT Y,B,Y
BABALITY →,→,←,X
FRIENDSHIP Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,Z,X,Z,Z,X,Z,X,Z,C,A
СЕРИИ
1 X,X,A
2 X,X,Z,X,Z,←,Z
3 Z,Z,←,Z

KABAL
1 ←,←,X
2 ←,←,←,Y
3 ←,→,C
FATALITY-1 ↓,↓,←,→,B
FATALITY-2 Y,B,B,B,Z
PIT B,B,Z
BABALITY Y,Y,C
FRIENDSHIP Y,C,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,C,C,Z,A,A,A,X,A
СЕРИИ
1 C,C,X,X,↓,X
2 C,C,X,X,↓,A,↓,X
3 C,C,X,X,Z,←,Z
4 C,C,Z,←,Z

SINDEL
1 →,→,A
2 →,→,X
3 ←,←,→,Z
4 ↑,↓,→,C
FATALITY-1 Y,B,B,Y,+B
FATALITY-2 Y,Y,B,Y,B
PIT ↓,↓,↓,A
BABALITY Y,Y,Y,↑
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Y,Y,Y,↑
*BRUTALITY*X,B,C,B,C,Z,B,Z,C,B,A
СЕРИИ
1 Z,X,X,↓,X
2 Z,X,X,A,Z
3 Z,Z,←,Z

SMOKE
1 ←,←,A
2 ↑,↑,Y
3 →,→,C
4 B в воздухе
FATALITY-1 ↑,↑,→,↓
FATALITY-2 ↓,↓.→,↑,B+Y
PIT →,→,↓,C
BABALITY ↓,↓,←,←,Z
FRIENDSHIP Y,Y,Y,Z
*BRUTALITY*X,C,C,Z,B,B,A,A,X,B,B
СЕРИИ
1 X,X,C,Z,A
2 X,X,Z
3 Z,Z,A
4 X,X,A

CLASSIC SMOKE
1 ←,←,A
2 ↓,←,X
3 B в воздухе
FATALITY 2 Y,B,Y,Y,Z

PIT →,↑,↑,A
BABALITY ↓,←,←,→,X
*BRUTALITY*X,X,B,C,Z,X,Z,X,Z,A,C
СЕРИИ
1 X,X,↑,A
2 X,X,Z,←,Z
3 Z,Z,C,C

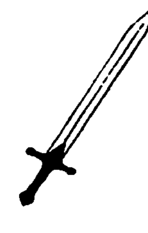
LIU KANG
1 Держать C 3 сек.
2 →, →, X
3 →, →, A
4 →, →, Z
FATALITY 1 →, →, ↓. ↓, C
FATALITY 2 ↑, ↓, ↑, ↑, Y + B
PIT Y, B, B, C
BABALITY ↓, ↓, ↓, Z
FRIENDSHIP Y, Y, Y, ↓ + Y
*BRUTALITY*X, A, X, B, C, Z, C, Z, A, A, X
СЕРИИ
1 X, X, ←, A
2 X, X, B, C, C, Z, C
3 C, C, Z, C
4 X, C, C, Z, C

SHANG TSUNG
1 ←, ←, X
2 ←, ←, →, X
3 ←, ←, →, →, X
4 →, ←, ←, C
FATALITY 1 Держать A, ↓, →, →, ↓
FATALITY 2 Держать A, Y, B, Y, B
PIT ↑, ↑, ←, A
BABALITY Y, Y, Y, C
FRIENDSHIP C, Y, Y, ↓
*BRUTALITY*X, B, B, B, C, X, A, A, A, B, B
СЕРИИ
1 Z, Z, ←, Z
2 Z, X, X, A, ←, Z

Секреты

Секретные строки
1 A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓
2 B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓
3 C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑

Коды для игры вдвоем
205205 – победитель первого раунда дерется со SMOKE
969141 – победитель первого раунда дерется с MOTARO
033564 – победитель первого раунда дерется с SHAO KAHN'ом



020020 – отмена блоков
100100 – отмена бросков
642468 – скрытая игра
033000 – у первого игрока 50% жизни
000033 – у второго игрока 50% жизни
707000 – у первого игрока 25 % жизни
000707 – у второго игрока 25% жизни
688422 – поединок в темноте
985125 – психокомбат
987123 – нет индикаторов энергии
955955 – 25 сек. На выполнение Fat
466466 – неограниченный бег
123926 – только текстовые сообщения
282282 – нет страха
999995 – отключение связок
911911 – отключение кнопок
303606 – скрытая игра
122221 – SKUNKY! – E.F.
004400 – WATCHA GUN DO? – E.B.
044440 – нет жизни
444444 – превращение бойцов
448844 – DON'T JUMP AT ME – MXV
550550 – SEE THE MK LIVE IN ACTION TOURL
494494 – быстрое время
010010 – озвучивание бросков
011971 – пополнение жизней
688688 – бесконечные апперкоты

«Приколки» (для MK-3 и UMK-3)

Драться (босс против босса) – поставить **KILLER CODES** и включить боссов. Выбрать двух любых игроков и поставить код 033564 или 769342 или 141969, как только начнется бой с боссом, на втором джойстике нажать START. Появится таблица выбора игроков, где можно выбрать боссов и сразиться с компьютерным боссом.

Бесконечное время на **FATALITY**, не ставя код – выбрать двух игроков и сыграть 10 боев, набирая код 955955. На 11 бой можно поставить любой код и код 955955 при этом сохранится.

Невидимый игрок – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать **SONYA**, а на втором любого другого игрока. Теперь, когда у второго игрока останется мало энергии, **SONYA'ей** прыгнуть с ударом ноги и потом нажить **↓ + A + B.**

Бой в пустоте – пойти игру за любого игрока и, когда напишут **YOU ARE MK-CHEMPION** на втором джойстике нажать **START**.

Искажение заднего плана – одному игроку выбрать **MOTARO**, а второму – любого другого, теперь **MOTARO** прыгнуть на противника, а противником – нажать кнопку A или **X** и до того, как **MOTARO** приземлится на землю, нажать и удерживать **↓**, и не отпуская кнопки, нажимать **B**.

Невидимые магии, искажение заднего плана и отключение крови – дойдя до **SUB-ZERO**, прыгайте все время на него с ударом ноги. В этот момент он должен пускать верхнюю заморозку, и при этом удар ноги в прыжке должен засчитываться в серию.

Изменить цвет теней – выбрать двух игроков, поставить код 494494, и, когда останется 20 сек., выбросить одного из игроков на верхний этаж нажатием **↓ + X.**

Прерывание **FATALITY** – одним игроком взять **SEKTOR'a**, а другим любого другого, затем поставить код 044440. Подойти **SEKTOR'ом почти** вплотную к противнику и пустить самонаводящуюся ракету, а противником быстро нажать кнопку X и набрать комбинацию добивания.

Летающий мертвый **CAYREX** – взять **CAYREX'a** и, когда появится надпись **«FINISH HIM»**, кинуть дальнюю бомбу, потом ближнюю бомбу и сразу сделать **MERCY**.

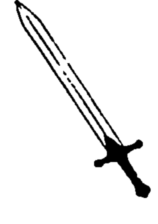
Кислотные игроки – поставить **ENDURANCE MODE**, на первом джойстике выбрать SHANG TSUNG'a, и когда у противника будет **DENGER**, пустить гейзеры и сразу сделать бросок.

Набирание всех кодов сразу – в игре на двоих поставить код 769342 или 969141. Когда начнется бой с компьютером, на втором джойстике нажать **START**. Теперь опять выбирайте игрока и набирайте следующий код.

У невидимого игрока черная магия – выбрать **SMOKE**, исчезнуть и **SMOKE'ом** выбросить противника на верхний этаж.

Плавающий экран или что находится ниже **PIT'a** – поставить **FATALITY 2** с одной кнопки, потом выбрать **SHANG TSUNG'a**, убить противника и после появления надписи **FINISH HIM**, пустить гейзеры, зажать кнопку **A**, сделать один шаг вперед и отпустить кнопку **A**.

Кого выбрали? Перед выбором игрока, удерживая **↑**, нажмите кнопку A и сразу **START**.





MR. NUTS

Ocean • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

Adventure Park:	MAGICS	Mean Streets:	CASPER
Living Room	GOLDEN	Ice Cream:	PIZZAS
Volcano Underpass:	WINDOW		

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Коды для игр чемпионата с участием команды «Mutant Bowl»:

Darkstar Dragons:	FMK3XYSL1Q	Road Warriors:	BDK111111J
Deathskin Razors:	1CK111111H	Screaming Evils:	KLK111111L
Icebay Bashers:	2CK111111D	Sixty Whiners:	CBK111111J
Killer Konvicts	HGK1U111J	Slaycity Slayers	LJK111111M
Midway Monsters:	3CK111111F	Terminator Trolz:	MLK111111J
Misfit Demons:	JH1111111G	Turbo Techies:	NMK111111Q
Psycho Slashers:	GMK111111D	Vile Vulgars:	4CK111111L
Rad Rockers:	5CK111111M	War Slammers:	DCK1111112

Коды игр чемпионата для команды «Darkstar Dragons»: H1B11111J, H1G1111111, H1L1111114.

MUTANT LEAGUE HOCKEY

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★★

Пароли встреч в матчах Play-Offs и Monster Cup Championship:

LIARS vs SLAYERS (Playoffs):	PBXTTYPKSQP7B
TROLS vs BOTS (MCC):	GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS (MCC):	BCV6CMW7DNX8F

NBA JAM

Acclaim • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Усиление защиты: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любую кнопку пять раз. Нажав в пятый раз, удерживайте кнопку до появления на экране спортивной площадки.

Быстрая и атакующая игра: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любую кнопку тринадцать раз. Нажмите и удерживайте кнопки **B** и **C** до появления на экране спортивной площадки.

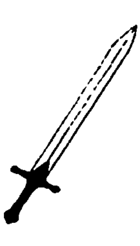
Неограниченное ускорение игры: на экране «**TONIGHT»S-UP**» нажмите любые три кнопки семь раз. Нажав в седьмой раз, удерживайте кнопку до начала игры.

Повышение количества перехватов: нажмите кнопки направлений по часовой стрелке и нажмите любую кнопку 15 раз. При последнем нажатии удерживайте кнопку до появления сообщения о выполнении данной функции.

Повышение уровня защиты: нажмите любую кнопку четыре раза и на пятый придержите ее до появления сообщения о реализации данного действия.

Показ вероятности удачного попадания: нажмите любую кнопку один раз и одновременно нажмите ↓, **B** и **A** и удерживайте их до появления сообщения о выполнении действия.

Увеличение количества бросков: нажмите любую кнопку 7 раз. Затем нажмите и удерживайте до появления сообщения кнопки ↑, **B** и **C**.



NFL SPORTS TALK '93

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли для команды «49ers» (они позволят по неделям довести эту команду до завоевания кубка):

2 - 4W1DCBBBDD	8 - 4W1L?FBBDD	14 - 4W1S??KBDD
3 - 4W1FFBBBDD	9 - 4W1M?KBBDD	15 - 4W1T??TBDD
4 - 4W1GKBBBDD	10 - 4W1N?TBBDD	16 - 4W1V???BDD
5 - 4W1HTBBBDD	11 - 4W1P??BBDD	плэй-офф - 4W1W???BDD
6 - 4W1J?BBBDD	12 - 4W1Q??BBDD	чемпионат - 4W1X???BDD
7 - 4W1K?BBBDD	13 - 4W1R??BBDD	кубок - 4W1Y???BDD

OUT RUN (OUT RUNNER)

Data Easy • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Выбор сразу машины Virtua Formula - на экране заставки нажмите ←, →, ←, →, **B, C, A**. Услышите звуковой сигнал. Нажмите START и выберите аркадный режим.

Секретные настройки: когда на экране будет главное меню, нажмите START, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, C, C, C, C. Увидите меню супернастроек. Режим вводится номером. При этом 1 - позволяет проскакивать сквозь машины соперников, 2 - отменяет лимит времени, 3 - объединяет эти возможности.

Просмотр финала: ENDING

PAGEMASTER (THE)

FOX Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

Чтобы переходить из одного мира в другой (в начале игры), подойдя к первой картинке (в начале любого мира), наберите код: ←, ↑, ←, ↑, **Start, B**, →, **A**. Затем нажмите **START**, чтобы пройти на уровень. Если код сработал, то в правом нижнем углу экрана появится синий башмачок. Когда захотите перейти в другой мир, нажмите **A**, стоя на любой картинке страницы.

PETE SAMPRAS TENNIS'96

Codemaster • Количество игроков 4 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Токио	CAR	Монреаль	WALL	Лондон	POOL
Вашингтон	VEGAN	Барселона	SINKORSWIN	Цюрих	LUCKY
Дюссельдорф	STAR	Сан-Франциско	SHELF	Штутгарт	START
Бомбей	WINDOW	Милан	CUE	Париж	LCD
Мемфис	HOUSE				

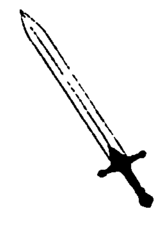
Финальный матч против Pete Sampras - PLAYPETE.

Уменьшение шума: если трибуны или комментатор слишком сильно шумят, то поставьте игру на паузу и сразу снимите с паузы.

PHELIOS

Apollo • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Число продолжений можно увеличить до девяти. Для этого на заставке первой стадии нужно нажать кнопки **C, A, B, A, C, A, B, A**. Чтобы набрать дополнительные жизни и побить Антея в четвертом раунде, нужно оставаться в дальней правой части экрана и пламя вас не заденет. Быстро стреляйте по рукам, вылетающим из огня . Этим вы заработаете много очков и по одной



дополнительной жизни за каждую минуту. Если вы наберешь 200000 очков, то увидите картинку Артемиды.

PINK PANTHER IN «PINK GOES TO HOLLYWOOD»

Tec Magic • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

При включении приставки держи нажатыми **A+C** на первом пульте и **B** - на втором. После того как исчезнет заставка фирмы и раздастся звук обвала, начинай игру как обычно. Остановить игру можно, нажав **START**.

A - восстановление энергии

B - бессмертие

C - выбор уровня

PIRATES OF DARK WATER (THE)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

IITBDIA	NCOOKIE	RITAZIM
JESSICA	ALEXISK	SCOOBYD
STOYODA	SNIBBOR	ZEROTKS
TADSHIM	ALARTUS	DARRINS
RADARAL	MALCOLM	

Пароль DSILLER позволит вам получить полный меч.

PITFALL : THE MAYAN ADVENTURE

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

На экране заставки действуют пароли:

Получение неограниченных продолжений - **C, C, C, C, ←, A, ↓, ↑, ↓;**

Переход к игре «ABC Simon Game» - **B, A, ↓, C, →, A, B;**

Получение суперскорости - **B, A, →, C, →, ↑, ↓;**

Получение девяти жизней - **→, A, ↓, B, →, A, B, ↑, ↓;**

Получение 99 единиц любого оружия - **A, B, ↑, C, A, C, A.**

Получить дополнительный этап «Западня - 1»: набери **↓**, 26 раз **A, ↓.**

Выбрать любой из 10 этапов: **B, →, A, ↓, →, ↑, B, →, A, ↑, →, A, B, →**. Название этапов меняй на заставке курсором вверх или вниз.

POCAHONTAS

Disnmey Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли этапов игры:

2: рыба - MXFCP; 2: волк - XR4X9; 2: олень - OK4OP; 3: волк - PPNM8; 4: сова - QTTOL. Можно использовать также такие пароли: волк - BCB4V; выдра - Z84TM; рыба - FGFCR; утконос - C1V86; орел - 4FV1R; медведь - CH1PV; волк - GLRSN (финал).

POLTERGUY

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Секрет перехода из дома в дом:

В первом доме в столовой (Dining room) зайдите в старинные часы, нажав **A**. Внутри нажмите **B, C, C, B** и нажмите **A,** чтобы выйти. Выйдя из часов, вы получите 15000 очков и окажетесь в во втором доме.

Во втором доме войдите в туалет в «джакузи» (Jakussi room) и нажмите **C, C, C, B** и с 15000 очков телепортируетесь в третий дом.

В третьем доме войдите в мусорный бак в гараже, нажмите **B, C, B, B** и выйдите из гаража - вы в последнем доме с 45000 очков.

POWER BALL

Namco • Количество игроков 2 • Спорт • Рейтинг★★★★★

Пароли (за китайскую команду):

Япония	PVDCR
Германия	CMOPE
Канада	BFOOE
Франция	OADBR

Четыре секретные команды: на экране-заставке нажмите **B, B, C, B, B, C, ↓.**

POWER DRIVE

US Gold • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★

Пароли заездов:

Заезд 2	DFCFZBDCVW3X2R4K	Заезд 6	KICN9R9FZKJVD2CF
Заезд 3	484QNGRROLN40627	Заезд 7	664DBJ70Z678BHPX
Заезд 4	X2MRW48D64V7HX93	Заезд 8-1	C4CFRH09QKPLNR44
Заезд 5	N4CNM3YXKICTB5X	Заезд 8-2	NFWQGB5P

PREDATOR 2

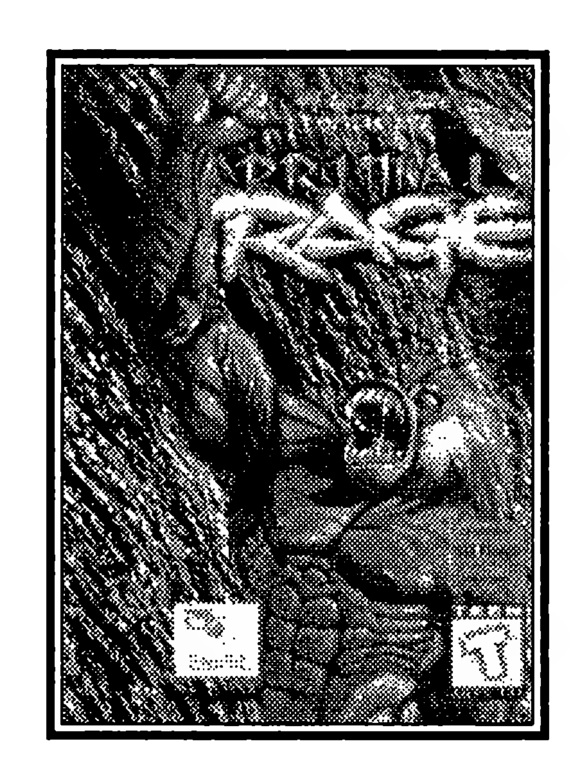
Flying Edge • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли некоторых этапов:

Уровень 2	KILLERS
Уровень 3	CAMOUFLAGE
Уровень 4	LOS ANGELES
Уровень 5	SUBTERROR
Уровень 6	TOTAL BODY

Бесконечное здоровье: KILLZONE.

PRIMAL RAGE



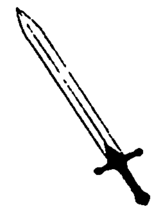
Time Warner Interactive • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★★

BLIZZARD

Суперудары:

1. FREZE BREATH: зажать X,Y+B, ←,→
2. AIR THROW: в прыжке Y+A
3. ICE GEYSER: зажать X+Y+B, ↓,↑.
4. MEGA PUNCH (короткий): зажать X+A, ←,→
5. MEGA PUNCH (длинный): зажать Y+B, ←, →
6. MEGA PUNCH (быстрый): зажать X+Y+A+B, ←,→
7. MEGA PUNCH (обманный): зажать X+A, ↓,↑





8. PUNCHING BAG: зажать A+X, →,↓,←,↑, потом нажимать X, затем X,либо Y, либо B
9. EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ←,↑,→,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+B, ↓,↓,←,↑,→

CHAOS

Суперудары:

1 GROUND SHAKER: зажать Y+A, ←,↖, ↙
2 FLYING BUTT SLAM: зажать Y+B,↓, →, ↑, →
3 BATTERING RUM: зажать A+X, →,→
4 FART OF FURY:зажать Y+A, ↓,→,↑,←
5 POWER PUKE (быстрый): зажать X+B, ↑,↗, →
6 POWER PUKE (медленный): зажать Y+B, ↑,↗, →
7 GRAB-N-THROW: зажать Y+B, →,←
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, →,↓,←,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать A+X,↓,↓,потом зажать A+B+X+Y,←,→,←,→
FATALITY 2: зажать A+B+Y+X, ↓,→,↑,↘

ARMADDON

Суперудары:

1 SPINNING DEATH: зажать X+B,←,→,↑
2 RUSHING UPPERCUT: зажать X+A,←,↓→
3 FLYING SPIKES: зажать Y+B,←↑
4 BED-O-NAILS: зажать Y+A, ↑,↓,↑
5 GUT GOVGER: зажать X+Y+A, →,←,→
6 MORNICATION VPPER: зажать X+Y+A, →,→,↗
7 MEGA CHARGE: зажать X+A, ←,↓,→
8 IRON MAIDEN: зажать X+A, ←,↑,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, ↑,↗, ←,←,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A, ↓,↓,↓,↓,↑
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B,→,↓,←,→,→

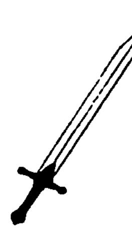
VERTIGO

Суперудары:

1 VENON SPIT: зажать Y+B, →,→
2 COME SLITHER: зажать X+A,←,←
3 VOODOO SPELL: зажать Y+A, ←,←
4 TELEPORT: зажать Y+B,↓,↓
5 VENON SPIT (медленный): зажать X+A,→,→
6 SCORPION STING: зажать Y+A, →,→
7 EAT HUMAN: зажать X+A+B+Y, ↓,↘,→,↗,↓

Добивания:

FATALITY 1: зажать Y+B,←,←←, потом зажать X+A+Y+B, →,→
FATALITY 2: зажать Y+B, ←,←,←, затем зажать X+A+Y+B, ↓,↑



TALON

Суперудары:

1 POUNSE & FLIP: зажать Y+A, ↓,→,↓,↘
2 FRANTIC FURY: зажать X+B,↓,→
3 FACE RIPPER: зажать Y+B, →,↓,→
4 RUN FORWARDS:зажать X+A,→
5 RUN BACKWARDS: зажать X+A,←
6 SLASHER: зажать X+A+B,↓,→
7 BRAIN BASHER: зажать Y+A,←,↑,→
8 JUGULAR BITE: зажать Y+B, ←,→
9 EAT HUMAN: зажать A+B+X+Y, →,↓,←

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+B,→,↓,←,↑,→
FATALITY 2: зажать X+A+B, →,↓,←,↑,↓

SAURON

Суперудары:

1 LEAPING BONE BASH: зажать Y+A,↓,↑,↓
2 NECK THROW: зажать Y+B, →,←
3 GRANIUM CRUSHER: зажать X+B,↓,↑
4 EARTHAVAKE: зажать X+Y+B,↑,↓
5 PRIMAL SCREAM: зажать X+A,↓,↑
6 STUN ROAR: зажать X+A, ←,→
7 AIR THROW: в прыжке Y+B
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B,↓,↓,↑

Добивания:

FATALITY 1: зажать X+Y+A+B, ←,→,→,←
FATALITY 2: зажать X+A,↓,↓,↓, потом зажать X+A+B+Y, ↑,↑,↑

DIABLO

Суперудары:

1 HOT FOOT: зажать Y+B, ↖, ↘
2 PULVERIZER: зажать X+B,↑,→,↓
3 TORCH: зажать X+B, ←,↑,→
4 FIREBALL (быстрый): зажать X+A,↓,↘,→
5 FIREBALL (медленный): зажать Y+B, ↓,↘,→
6 INRERNO FLASH: зажать Y+A+B, ↑,↑
7 MAGALUNGE: зажать Y+B,←,↓,→
8 EAT HUMAN: зажать X+Y+A+B, ↓,↑,↓
Добивания:
FATALITY 1: зажать Y+A+B, →,→,→,→
FATALITY 2: зажать X+Y+A+B, ↑,←,↓,→

Секретная строка:

В экране START GAME/OPTIONS нажать ←,↑,→,→,↑,←,→,→,←,←

PRINCE OF PERSIA

Domark • Количество ироков 1 • Приключения • Рейтинг ★★★★★★★



Пароли этапов:

2 - XDFBYW	9 - MEFXTC
3 - PTUDCP	10 - WJKUXC
4 - AEFRTH	11 - WYZAHD
5 - NJKYBS	12 - ZYZDET
6 - MEFKYR	13 - VTUMXI
7 - NJKYBS	
8 - FZZDQC	

Чтобы открыть все решетки, в паузе нужно нажать B, A, C, A, A, C; чтобы не разбиться, когда падаешь, - C, A, B, B, B, B

QUACK SHOT STARRING DONALD DUCK

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Бессмертный Дональд:

На первом уровне надо собрать все стручки перца. Дональд выпучит глаза и побежит - какое-то время он бессмертен.

ПсихоДональд:

Когда Дональд съест перец, можно изменить его характер. Для этого сделайте паузу в игре и нажимайте ↑, ↑, ↑, ↑, ↓.

Неограниченный Дональд:

Продлевать жизнь своему герою вы можете несколькими способами. Например, на уровне Трансильвания (где-то после четверти пройденного уровня) снаружи замка один из членов утиной команды держит дополнительную жизнь. Если ее взять и продолжать прохождение до флага, а потом, не заходя в замок, вызвать аэроплан, на карте выбрать Трансильванию и вернуться назад (на первую половину уровня), то все восстановится - дополнительная жизнь и остальные предметы, вы снова ими сможете воспользоваться. Такую хитрость можно повторять сколько захотите, если, конечно, интересно.

Чтобы еще больше усилить неограниченность Дональда, проделайте следующее. В Уткограде получите жвачкобластер и отправляйтесь в замок Дракулы, который расположен в Трансильвании. В замке надо найти первую груду бочек и выстрелить в последнюю бочку второго ряда - там находится дополнительная жизнь, и вы можете ею воспользоваться. Выходите из замка и снова возвращайтесь - как и в предыдущем случае, все восстановится и дополнительная жизнь снова окажется на прежнем месте. Такие походы за дополнительной жизнью можно повторять сколько хочешь, пока не лопнет терпение.

Для того, чтобы стать еще более неуязвимым, вам надо попасть в район корабля викингов и там при помощи подъемника забраться на мачту и собрать все мешки с деньгами. Поступайте следующим образом: когда подъемник остановится, спрыгивайте и двигайтесь влево, затем спускайтесь по веревке - найдете дополнительную жизнь. После этого возвращайтесь назад и повторяйте все вышеописанное - вы снова найдете жизнь.

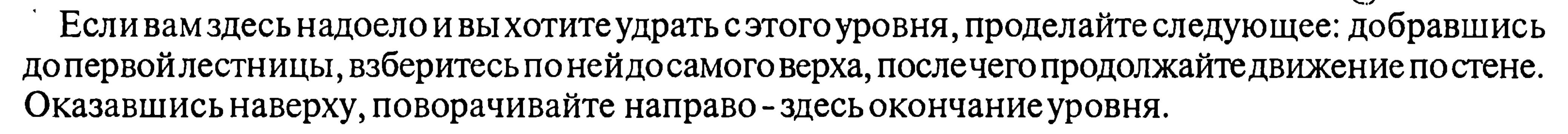
Опускающийся потолок:

Если хотите, вы можешь спасти Дональда от опускающегося потолка, если поступите следующим образом: когда он до нее доберется, отведите его в правую часть экрана и заставьте прыгать по камням с картинками в определенном порядке («Солнце», «Луна», «Звезда»).

Бонус «Bubble Gum»:

Если пройти в Трансильванию и найти коробки, уничтожить их и прыгнуть на оставшуюся коробку, то вы получите жевательную резинку. Их можно набрать сколько угодно, если будете продолжать туда запрыгивать.

Бегство из Египта:


Если вам здесь надоело и вы хотите удрать с этого уровня, проделайте следующее: добравшись до первой лестницы, взберитесь по ней до самого верха, после чего продолжайте движение по стене. Оказавшись наверху, поворачивайте направо - здесь окончание уровня.

QUEEN OF THE ROAD

Sega • Количество игроков 1 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Бессмертие: **пауза, B, ↓,C, ↓,↑,↓,←,↓.**
Скорость: **пауза,↑,↓,A,B,←,→,C,START.**
Больше зажимов: **пауза, A,↑,B,↓,C,←,START,→.**

RADICAL REX

Activision • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:
На втором титульном экране на пульте 2 нажмите **A, C, ↓, →, ←, B.** Появится экран уровней.

REBEL ASSAULT

JVC • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

EASY	*NORMAL*	*HARD*	*EASY*	*NORMAL*	*HARD*
2-BOSSK	BOTHAN	BORDOK	10- TANTISS	MUFTAK	OTTEGA
3-ENGRET	HERGLIC	SKYNX	11- OSWAFL	RASKAR	RISHI
4-RALRRA	LEENI	DEFEL	12- KLAATU	JHOFF	IZRINA
5-FRIJA	THRAWN	JEDGAR	13- IRENEZ	ITHOR	KARRDE
6-LARFRA	LWYLL	MADINE	14- LIANNA	UMWAK	VONZEL
7-DERLIN	MAZZIC	TARKIN	15- PAKKA	ORLOK	OSSUS
8-MOLTOK	JUPLA(JULPA)	MOTHMA	16- NORVAL	NULLON	MALANI
9-MORAG	MORRT	GLAYYD		(NORVAC)	(NKLLON)

RED ZONE

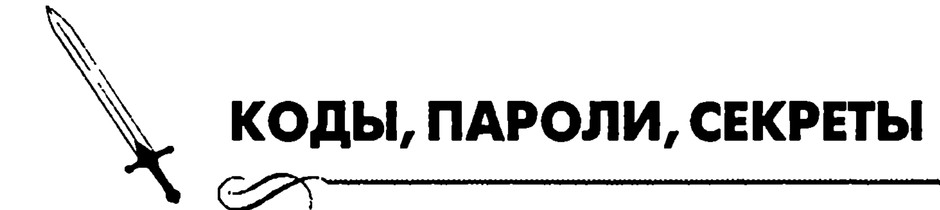
Time Warner • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★

Непобедимость: B, A, A, B, A, A, C, B, C, A, A
Встроенная игра: C, C, A, C, A, A, C, A,C, A, C
Встроенная игра вдвоем: B, B, B, B, B, B, B, B, B, A, A.
Коды уровней:
3 - A, B, C, A, C, A, A, C, C, A, A
4 - A, A, C, B, C, C, B, A, C, B, C
5 - A, C, B, C, C, B, B, B, B, A, B
6 - A, A, B, C, B, B, C, B, C, A, A
7 - B, A, A, A, B, B, C, A, A, A, A
8 - A, A, A, B, C, B, C, A, B, A, C

REN & STIMPY SHOW (STIMPY'S INVENTION (THE))

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

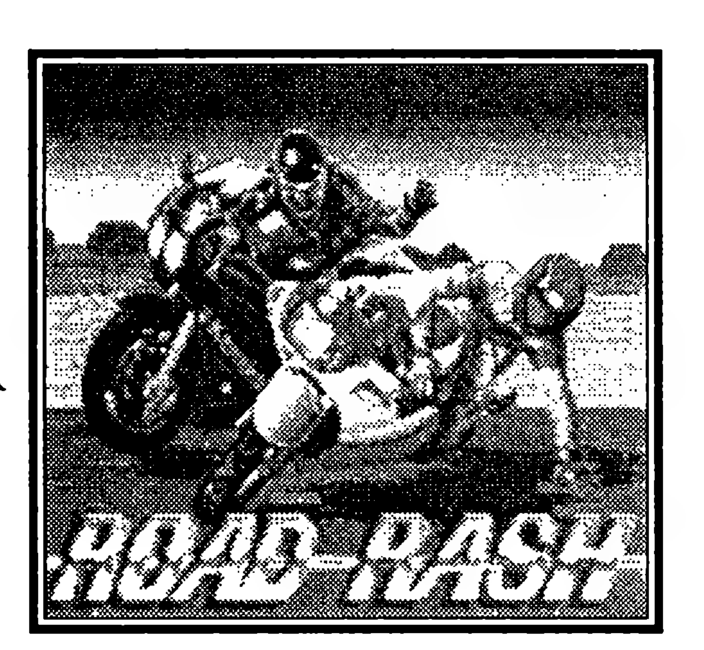
Пароли:
Уровень 2: 8BZ0000 000D2XS
Уровень 3: 8C00004 DDJD4XB
Уровень 4: 8C1000B RM012XQ
Уровень 5: 8F2000H XSJ22XF



ROAD RASH

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★

Пароли выбора мотоцикла:



«Сюрикен 400» (уровень 3):	31007 02TO1 007B4 30OME
«Панда 600» (уровень 1):	10101 02DV1 01GS7 11FKR
«Панда 600» (уровень 1):	11342 00980 101C1 11HFU
«Панда 600» (уровень 1):	11312 00BJ0 100LM 11UCI
«Панда 600» (уровень 3):	31007 02TO0 007TH 31NL2
«Базай 750» (уровень 1):	10000 00NE1 011D9 1260U
«Базай 750» (уровень 3):	34441 01MS0 NV8YC 3QJ8R
«Базай 750» (уровень 3):	31007 02TO1 009FT 32OLD
«Камикадзе 750» (уровень 1):	10000 00PP1 0109M 13J0J
«Камикадзе 750» (уровень 3):	31007 02TO0 10BLL 33NM1
«Сюрикен 1000» (уровень 1):	10000 01A61 010N9 14I1J
«Сюрикен 1000» (уровень 3):	31007 02TO1 11CE5 34O1P
«Ферруччи 850» (уровень 1):	10000 01ES0 110G4 15BMT
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31673 01R01 011DO 35T7Q
«Ферруччи 850» (уровень 3):	31007 031S1 00824 351EF
«Панда 750» (уровень 1):	10000 026A0 1132H 16IOA
«Панда 750» (уровень 2):	32674 02EA1 100ET 36RCN
«Панда 750» (уровень 3):	31007 031SO 002ET 360DD
«Диабло 1000» (уровень 1):	10000 02FM0 101B1 177E7
«Диабло 1000» (уровень 2):	11145 02T91 110TN 2F9MV
«Диабло 1000» (уровень 3):	31007 031S1 00115 37176
«Диабло 1000» (уровень 4):	00000 03231 0100J 479KT

ROAD RASH 3

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли к самым быстрым мотоциклам:

Уровень 1: 15S9 PU03
Уровень 2: P509 QV0P
Уровень 3: T3K9 RU4J
Уровень 4: 5Bo9 SV0D
Уровень 5: LH0A TU0C

ROAR OF THE BEAST (BEAUTY & THE BEAST)

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня игры:

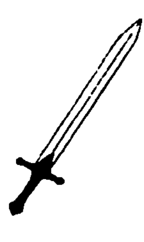
Войдите на второй TITLE SCREEN. Нажмите на первом пульте ↑, →, **A**, **B**, **A**, ↓, ←, **A**, ↓, **B**, **B**, **A**. Теперь, когда вы начнете игру, перед вами появится экран выбора уровней.

ROBOCOP VS. TERMINATOR

Vergin • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Режим «Турбо»:

После начала игры нажмите **START**, чтобы сделать паузу. После этого нажимайте **A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B**, в конце вы должны услышать звуковой сигнал.



Выбор оружия:

После начала игры сделайте паузу нажатием **START**, нажимайте последовательно **B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B**. Если все сделано правильно, вы услышите треск автоматной очереди. Продолжите игру и нажмите одновременно ↓ и **A, B, C** - в верхней части экрана появится изображение оружия. Виды вооружения будут меняться, пока вы удерживаете кнопки нажатыми.

Спуск на следующую площадку:

Остановите игру и нажмите **A, B, C, C, C, B, A,** - услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и нажмите **↓, A, B, C.**

Переход к главному боссу уровня:

Сделайте в игре паузу и последовательно нажимайте **B, B, C, C, C, B, A, A, B.** Раздастся звуковой сигнал, что-то вроде шагов ED-209. Продолжите игру и после чего нажми **↑, ↓.**

Секретный уровень:

После начала игры нажми START, чтобы сделать паузу. Последовательно нажимай C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B, в конце этих манипуляций ты должен услышать грохот взрыва, что будет означать, что ты попадаешь на секретный уровень.

ROLLING THUNDER

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды для первого и второго «квестов» в этой игре:

	первый	*второй*
Уровень 2	MTLS	CRLF
Уровень 3	NFCG	MIBD
Уровень 4	RNSN	PLPN
Уровень 5	CPPP	SFEG
Уровень 6	LLBS	DRMS
Уровень 7	PIDT	LTSP
Уровень 8	NREF	RMDF
Уровень 9	MMMK	SNBT
Уровень 10	DNPD	CICK
Уровень 11	PTCP	NHDN

ROLLING THUNDER 2

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень сложности «EASY»

2 - a magical thunder learned the secret
3 - a natural fighter created the genius
4 - a rolling nucleus smashed the neuron
5 - a curious program punched the powder
6 - a logical leopard blasted the secret
7 - a private isotope desired the target
8 - a natural rainbow elected the future
9 - a magical mashine muffled the killer
10 - a digital nucleus punched the device
11 - a private thunder created the powder

Уровень сложности «HARD»

1 - a rolling program smashed the genius
2 - a curious rainbow learned the future

3 - a magical isotope blasted the device
4 - a private leopard punched the neuron
5 - a slender fighter elected the genius
6 - a digital rainbow muffled the secret
7 - a logical thunder smashed the powder
8 - a rolling machine desired the future
9 - a slender nucleus blasted the target
10 - a curious isotope created the killer
11 - a natural program desired the neuron (power)

ROLLING THUNDER 3

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Коды уровней:

2	AKEOP	5	KFEPZ	8	HSEPL
3	KFEOF	6	SSELS	9	HKEPP
4	FSEOA	7	FAEOI	10	HFEPU

Возможность играть за Ellen:

На заставочном экране выберите опцию PASSWORD. Введите код «GREED». Вернитесь на заставочный экран и начинайте играть.

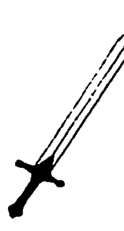
S.S. LUCIFER: MAN OVERBOARD (LUCIFER)

Codemasters • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Для выбора этапов игры используйте пароли:

2-	JUMPED	27-	PLURAL	52-	PEOPLE	77-	FLUFFY
3-	JIGSAW	28-	RUNNER	53-	AROUND	78-	SOCCER
4-	WARSAW	29-	STRIPE	54-	HAMLET	79-	QUARTZ
5-	BANANA	30-	GUITAR	55-	FARMER	80-	VALLEY
6-	OUSTER	31-	COYOTE	56-	BEAGLE	81-	HELMET
7-	TENNIS	32-	LONDON	57-	CASTLE	82-	JAGUAR
8-	ISLAND	33-	FOREST	58-	TONGUE	83-	SUNDAY
9-	CRATER	34-	APOLLO	59-	LUXURY	84-	PUBLIC
10-	DENNIS	35-	BORDER	60-	SECOND	85-	LEADER
11-	PADDLE	36-	CARPET	61-	ACCEPT	86-	MARKET
12-	FATMAN	37-	ENERGY	62-	TYPING	87-	TWENTY
13-	SUMMER	38-	ENGINE	63-	UNITED	88-	JUMTAR
14-	CLOUDS	39-	DOCTOR	64-	CANDLE	89-	NATURE
15-	KEBABS	40-	ACROSS	65-	JUGGLE	90-	FURROW
16-	LIZARD	41-	FLOWER	66-	CHANGE	91-	BUBBLE
17-	SILVER	42-	SYSTEM	67-	PLAYER	92-	SEESAW
18-	BRIDGE	43-	INSIDE	68-	MEDUSA	93-	PEANUT
19-	RECORD	44-	CINEMA	69-	RABBIT	94-	FRENCH
20-	MOTHER	45-	KEYPAD	70-	FADING	95-	SPRITE
21-	SUNHAT	46-	SISTER	71-	BUTTON	96-	CATTLE
22-	NICKEL	47-	CAMERA	72-	DISCUS	97-	FROZEN
23-	LITTLE	48-	SPIDER	73-	ROMANS	98-	IGNITE
24-	TREATY	49-	ORCHID	74-	RUBBER	99-	PUMICE
25-	LISTER	50-	SATURN	75-	LIVELY	100-	BOTTOM
26-	SHARKS	51-	AMAZON	76-	MIDDLE		



SAINT SWORD

Taito • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 1:	EOFLST	Стадия 5:	O2NQ06
Стадия 2:	H2KK2R	Стадия 5-2:	R24RMG
Стадия 3:	K4PVW5	Стадия 6:	U4P2G6
Стадия 4:	J02ZAY	Стадия 6-2:	W4P2G8
Стадия 4-2:	L1MZAL	Стадия 7:	Y35F4U
Стадия 7-2:	XO2CYN		

SECOND SAMURAI (SAMURAI THE SECOND)

Psygnosis • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	5LT5YOZW
Уровень 3	Y25X4ZUR
Уровень 4	JAJKOVWD
Уровень 5	4FWJ5VVY
Уровень 6	YSHVUQQP
Уровень 7	SAFMH6BP
Уровень 8	TTCPGJHO
Уровень 9	IAEA1FAB
Уровень 10	JSZCETGK
Уровень 11	USSOY6EX
Уровень 12	JAHDNMIC
Уровень 13	NANIC2TF
Уровень 14	LVGKOVWD
Уровень 15	M1QKP4XH

SHADOW DANCER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Ознакомление с игрой:



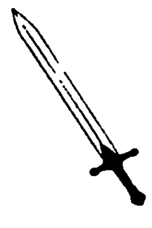
Вы имеете возможность сначала ознакомиться с игрой в режиме практиканта. Имейте в виду, что вам будет доступен любой уровень, за исключением мест, где находятся боссы и бонусы. Чтобы воспользоваться этой возможностью, при появлении заставки одновременно нажмите клавиши **A**, **B** и **C**, а затем **START**, и вы увидите, что на экране опций появился новый пункт «**Stage Practice**» - это и есть стадия практики.

SHADOWRUN

Fasa • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★★★★

Режим всех секретов:

Во время заставки, когда замигает надпись PRESS START, пользуясь первым джойстиком, введите следующий код: A, B, B, A, C, A, B. Начните игру и нажмите START, Затем нажмите A, и вы попадете на экран POCKET SECRETARY. Выберите невидимую опцию под опцией SAVE/LOAD GAME. Войдя в нее, вы сможете использовать многие секреты игры.





SHAQ FU

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары:
Shag: →, ←, →, A, ↓, →,C
Leotsu: ↓, →, B, ↓, ←, →, B, →, ↑, →,C
Rajan: →, ↓, →, B, ←, ↓, →, C, →, ↓, ←, B
Coloniel: ↓, →, B, ↓, →, ←, B
Vodoo: →, ↓, →, A, ←, ↓, →, B
Nezu: ↓, ←, C, ↓, ←, →, C, →, ←, ↓,A
Beast: ←, C, ↓, ←, B, ↓, →, B
Disel: ←, ↓, ←, B, ↓, →, B,←, →, B
Mephis: ↓, →, B, ↓, ←, B, →, ↓, ←, C, ←, ↓, →, C
Aurooch: →, ↓, ←, C
Kaori: ↓, ←, C, ↓, ←, B, ←, ↓, →, C, ←, ↓, →, B
Sett: ↓, ←, C, →, C, H, ←, B

SHINOBI 3: RETURN OF THE NINJA MASTER

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Сюрикены без ограничений:
Выберите в меню опций звуковой эффект «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits», установите количество сюрикенов 00. Подождите немного, и «00» сменится бесконечностью.

Неуязвимость:
Чтобы стать неуязвимым, при появлении заставки войдите в меню опций и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используй кнопку **B**). Начав после этого игру, вы будешь неуязвимым.

SHOVE IT! THE WAREHOUSE GAME

Dream Works • Количество игроков 1 • Логическая игра • Рейтинг★★★★★

Пароли этапов:

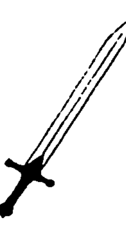
2 -	MARINA!!	10 -	PODEO!?!
3 -	MALIBU	11 -	WESTWOOD
4 -	SANPEDRO	12 -	WILSHIRE
5 -	VENTURA?	13 -	VENICE??
6 -	SANDIEGO	14 -	FIGUEROA
7 -	PASADENA	15 -	SUNSET
8 -	!BEVERLY	16 -	ORANGE

SKELETON CREW

Core Design • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2	BGWY
Уровень 3	PSKY
Уровень 4	HDZT
Уровень 5	WGBX
Уровень 6	RDFK



SKITCHIN'

Electronic Arts • Количество игроков 2 • Гонки • Рейтинг★★★★★

Пароли:

MONEY -	получить две тысячи долларов;	CARS -	Detroit;
THRASH -	три лучших вида оружия;	HILLS -	San Francisco;
SPEED -	три ускорителя «нитро»;	JAYS -	Toronto;
ARMOR -	пять приспособлений;	LIBERTY -	New-York;
AIRPORT -	Seattle;	PALMS -	Miami;
BEACH -	San-Diego;	STARS -	Los Angeles;
BRONCOS -	Denver;	PIZZA -	Chicago;
CAPITAL -	Washington;	TOTEM -	Vancouver.

SLAUGHTER SPORT

Sega • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Выбор героя:

Чтобы выбрать героя, подождите, пока на экране не появятся слова: «Press Start», Теперь используйте одну из перечисленных ниже комбинаций:

Бонапарт:	Нажмите **A, ↑, C**
Буфф:	Нажмите **←, C, B**
Эль Торо:	Нажмите **B и C, затем A, ↓**
Гуано:	Нажмите **↑, →, потом A и B**
МС Файр:	Нажмите **↓, C, →**
Монди:	Нажмите **A и B, затем ↓ и ←**
Рамзес:	Нажмите **→, ←, A**
Робо Чик:	Нажмите **→, ←, ↓**
Шеба:	Нажмите **B и C, потом B и B**
Скинни:	Нажмите **→, ↓, →**
Вебра:	Нажмите **A и C, потом ↑ и →**
Визил:	Нажмите **↓, →, ↑**

SMURFS (THE)

Infogrames • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

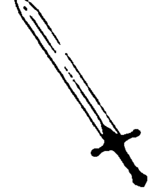
5 - гномиха, гном, гном с мороженым, дед
9 - гном со свечкой, гном в очках, дед, гномиха
13 - гном в очках, гном со свечкой, гном, гном с мороженым

SNOW BROS. NICK & TOM

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Floor 10	ECFK (босс)
Floor 11	PAZX
Floor 20	FAJL (босс)
Floor 21	PBZX
Floor 30	XJAP (босс)
Floor 31	ILTZ
Floor 40	CJYT
Floor 41	CAFK



Floor 49 XCAP
Floor 51 ISAP
Floor 60 CLYT (босс)
Floor 61 FPXS

SOLDIERS OF FORTUNE (CHAOS ENGINE)

Macroprose • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★

Коды уровней:

BRIGAND and CPU THUG

2 M8HT3WJ8KQ44
3 8HBBTX2MCHTJ
4 RCT7C4MYR854

GENTELMAN and CPU NAVVIE

2 Q3BK7PYNS794
3 LV6W7QKONYB5
4 RW#75#FJ40TH

NAVVIE and CPU SCIENTIST

2 LQ1LX2#81Q59
3. C48YLCVLMOGM
4 CRR56F82GN5K

MERCENARY and CPU NAVVIE

2 ZBVBHSQPT73Q
3 GQZHHMW1#70H
4 40R52P7FZP1C

SCIENTIST and CPU NAVVIE

7LJLHPHMWBN1
3 3B5YXP5D#8H9
H485R9CQT93B

SONIC 3D FLICKIES ISLAND (SONIC 6)

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★

Выбор уровня:

На экране с надписью «Press Start» нажмите **B A →, A C, ↑, ↓, A** и затем **START**. Во время игры в режиме паузы нажмите **A**.

SONIC SPINBALL

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

В меню OPTIONS, пользуясь первым джойстиком, нажмите **A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C, ↑**. Если вы сделали все правильно, то услышите звук. Вернитесь к заставке, и, удерживая **A**, нажмите **START** для игры на 2 уровне; удерживая **B**, нажмите **START** для игры на 3 уровне и, удерживая **C**, нажмите **START** для игры на 4 уровне.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

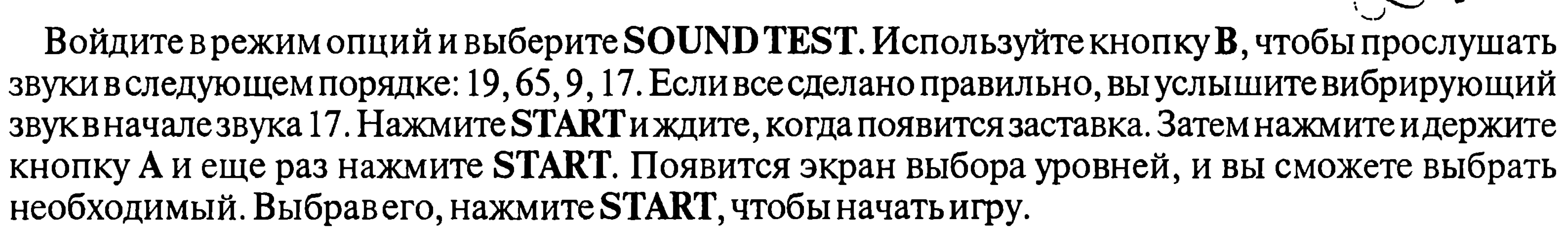
Выбор уровня:

Подождите, пока загрузится экран с фирменной заставкой самой игры. Нажмите последовательно **↑↓↓←→B**. Если вы все сделали правильно, то услышите звонок и перед вами появится экран выбора уровней.

SONIC THE HEDGEHOG 2

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:


Войдите в режим опций и выберите **SOUND TEST**. Используйте кнопку **B**, чтобы прослушать звуки в следующем порядке: 19, 65, 9, 17. Если все сделано правильно, вы услышите вибрирующий звук в начале звука 17. Нажмите **START** и ждите, когда появится заставка. Затем нажмите и держите кнопку **A** и еще раз нажмите **START**. Появится экран выбора уровней, и вы сможете выбрать необходимый. Выбрав его, нажмите **START**, чтобы начать игру.

Золотой Ежик:

Можете начать игру с любого места, уже имея при себе изумруды Хаоса. Сначала выполните вышеописанный трюк выбора уровней и снова войдите в звуковой тест. Исполните следующие звуки в таком порядке: 4, 1, 2, 6. Начните игру с любого уровня, затем соберите 50 колец. Вот вы и превратились в Золотого Ежика.

SONIC THE HEDGEHOG 3

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Нужно проделать следующий непростой трюк. После того как раздастся голос, произносящий слово «**SEGA**», и Соник начнет появляться на экране, вы должны очень быстро набрать следующий код: ↑↑↓↓↑↑↑↑. Если все будет выполнено безошибочно, то раздастся звон. Когда на первом экране у вас будут опции **1 PLAYER** или **COMPETITION**, выберите **COMPETITION** и нажмите ↓. У вас появится новая опция **SOUND TEST**: выбрав ее, вы сможете выбирать любой уровень.

SPLATTERHOUSE 2

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

До появления основного меню игры наберите **↓, ↓, B, ↓, ↓, C**.

Пароли уровней:

Уровень 2 EDK NAI ZOL LDL
Уровень 3 IDO GEM IAL LDL
Уровень 4 ADE XOE ZOL OME
Уровень 5 EFH VEI RAG ORD
Уровень 6 ADE NAI WRA LKA
Уровень 7 EFH XOE IAL LDL
Уровень 8 EDK VEI IAL LDL

SPLATTERHOUSE 3

Namco • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли уровней:

2 REISOR
3 ETLBUD
4 TABRAE (TEKROH)
5 ELPOEB
6 PHENIX
7 GOFMTS

Секретный уровень:

На первом уровне пройдите по самому короткому пути к выходу и войдите в комнату босса до того, как часы покажут 3:00. Превратитесь в мутанта и быстро расправьтесь с боссом. По окончании уровня несколько раз нажмите **START**, в конце диалога увидите сообщение о секретном уровне. Здесь же получите две дополнительные жизни.

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

Virgin • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

2	BAGTQILK	3	PR504S3R
4	DAOGQA8I	5	LT07TANR
6	K6IULGPM	7	38I3NEON
8	L6P7RAOD	9	ZLFF4I3P
10	INA4PPIC	11	PB6M7RZI
12	HQ8KQT7Y	13	KZNV4BIV
14	CIPRCDMF		

STAR TREK : DEEP SPACE NINE

Spectrum Holobyte • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

2 -	NUHNEJ (NUHNZI)	6 -	YUGDIS	10 -	LINDAB
3 -	DUJJON	7 -	NUHMEY	11 -	REJHOM
4 -	YUQJQQ (YUQJOQ)	8 -	DUJQEL		
5 -	CHIRGH	9 -	QAWHAQ		

Доступ к скрытым опциям - DAVIDL.

STREETS OF RAGE (BARE KNUCKLE)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор этапа и жизней:

На титульном экране войдите в **OPTIONS**, на втором джойстике зажмите **A+B+C+MODE**, на первом джойстике нажмите **START**.

Продолжение игры после ее окончания:

При появлении этой надписи наберите **➔, ➔, B, B, B, C, C, C, START.**

Два персонажа:

Начните игру под именем **Axel**. Когда возникнут проблемы и ваш персонаж окажется при смерти, нажмите клавишу **START** на втором пульте. В игре появится второй игрок - Адам.

Необычный финал:

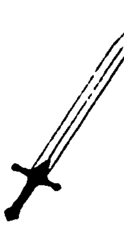
В режиме двух игроков пробивайся к главарю Синдиката. Он предложит вам присоединиться к банде. Пусть один из игроков ответит «да», а другой ответит «нет», и тогда они начнут биться друг с другом.

STREETS OF RAGE 2 (BARE KNUCKLE 2)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★★

Уровни сложности и выбор этапа

Когда на экране появится заставка игры, нажмите «**Start**» на пульте 2. Когда увидите слово «Options», нажмите и держи кнопки «**A**» и «**B**» пульта 2, затем снова нажмите «**Start**». Продолжайте держать кнопки нажатыми. Меню «**ROUND**» позволяет вам выбрать этап, с которого вы хотите начать игру. Посмотрите меню «**LEVEL**» и найдете еще два уровня сложности: «**VERY EASY**» (очень легкий) и «**MANIA**» (для маньяков). Вы также можете выбрать игру с любым (до девяти) количеством жизней.



STREETS OF RAGE 3 (BARE KNUCKLE 3)

Sega • Количество игроков 2 • Уличные бои • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня:

На экране **MENU/SELECT** нажмите и держите **B**, потом нажмите ↑ и, удерживая обе кнопки (когда слово **OPTIONS** выделено), нажмите **START**. Вы услышите звон. Выбрав **STAGE SELECT** в меню **OPTIONS**, вы можете выбирать уровень.

9 игроков:

На экране **OPTIONS**, пользуясь пультом 2, нажмите ↑, **A**, **B** и **C** одновременно. Затем, пользуясь пультом 1, нажмите → и установите число своих игроков - 9.

Специальные движения персонажей:

AXEL		*SKATE*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+↓+→	Движение 2:	X+→+↓
Движение 3:	X+→+↓+↓	Движение 3:	X+↑+→+→
BLAZE		*DR. ZAN*	
Движение 1:	X+→+→	Движение 1:	X+→+→
Движение 2:	X+→+↑	Движение 2:	X+→+↑
Движение 3:	X+↓+→+↑	Движение 3:	X+↑+→+↓

SUNSET RIDERS

Konami • Количество игроков 2 • Боевик • Рейтинг★★★★★★



Пароли:

99 продолжений: В опциях установите музыкальное сопровождение «**E**», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**, после чего быстро нажмите и отпустите **A+B+C**. Вы получите 99 продолжений.

SUPER HYDLIDE

Seismic Inc • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Дополнительные очки опыта:

Начало игры застает вас в лесном городе. Пройдите к озеру и увидите мост, слева от него опуститесь на дно озера и введите команду «**Search**». Появится сообщение: «**I found nothing**» («Я ничего не нашел»). Не отчаивайтесь и попытайтесь использовать деньги (это не сработает), а затем снова займитесь поисками. Теперь на экране появится ответ: «**Lucky**», и вы получите тридцать дополнительных очков опыта. Эту процедуру можно повторять до бесконечности.

Режим звукового теста:

Начав игру, покиньте лесной город и двигайтесь налево, пока не найдете маленький домик. Войдите в него - там вы сможете прослушать все звуки игры. Не забудьте обыскать домик, внутри можно найти десять тысяч долларов.

TECHNOCOP

Razorsoft • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★

Дополнительные жизни:

Находясь в любом здании, нажмите клавишу **START**, чтобы остановить игру. Затем нажмите **C** десять раз, **A** - пять раз, **B** - два раза, **A** - десять раз. После этого нажмите **START**, чтобы продолжить игру. Если вы все сделали правильно, то услышите слово «Technocop».

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: THE TOURNAMENT FIGHTERS

Konami • Количество игроков 2 • Поединки • Рейтинг★★★★★

Суперудары (действуют в моменты вспыхивания полоски жизни):
Микеланджело и Донателло: →,←,←+↓,↓+С
Касей (действует вблизи): →,←,→+С
Рафаэль, Рэй, Лео, Сис: ←,→,→+↓,↓,←+↓+С
Эйприл (действует вблизи): ←,←+↓,↓,→+↓,→+С

TERMINATOR 2 (T2): THE ARCADE GAME

Arena • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

На титульном экране нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, → (должен послышаться возглас «Excellent!». Теперь начните игру и вы сможете пропустить этап, включив паузу и нажав **B + C**.

THEME PARK

Bullfrog • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Очень большой начальный кредит:
Если вы начнете игру с именем **DST** и паролем 5AKCQSEBDS4, ваш начальный кредит будет равен 36 млн $.

Очень много денег:
В полученном пароле переставьте 3 последних символа в обратном порядке - и вы получите деньги в большом количестве.

Максимальное количество денег:
Введите свое имя как **Zarkon** и воспользуйтесь паролем 8AAACAA9999, вы получите огромную сумму.

TIN HEAD

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★

Пароли уровней:
LAMBDA MESONS GORGON GIBSON
SARTRE TENSOR BOSONS
QUANTA LEPTON BARYON

TINY TOON ADVENTURES: BUSTER'S HIDDEN TREASURE

Konami • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:
Выбор уровня: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY или
MPWW WWQW QKWQ WQWW QGRY

TOE JAM & EARL

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пополнение энергии:
Пополнить энергию в режиме двух игроков можно, если заставить персонажей кидаться друг в друга камнями или помидорами. Для этого в режиме двух игроков выдайте каждому герою запас камней для пращи или помидоров. Швыряйтесь друг в друга. Герои будут ловить и поедать их,

тем самым увеличивая свою энергию.

Получение подарка:

Осторожно подберитесь к Деду Морозу, когда он будет поднимать голову, остановитесь, а когда будет заглядывать в мешок, подбирайтесь ближе. Если вам удастся схватить Деда Мороза прежде, чем он улетит, он бросит вам подарок.

Тайный уровень:

Переместитесь в нижний левый угол карты на уровне 1, используя крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. Там будет остров с дырой посередине. Прыгните в дыру, попадете на нулевой уровень. Там будет киоск с лимонадом и ванна. Подойдите к киоску и нажмите ↑ на пульте. Вы выпьете лимонад и получите дополнительную жизнь. Чтобы увеличить уровень жизни, запрыгните в ванну (нажмите ←или→). Посидите в ванне, пока полностью не зарядитесь. Затем вылезайте и спрыгните с края острова. Это вернет вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Дополнительный остров на первом уровне:

Остров находится в верхнем правом углу уровня 1. Чтобы попасть туда, используйте крылья Икара, реактивный скейт и метрополитен. На острове есть много предметов, включая Un- fall, который отправит вас на самый высокий уровень, которого вы достигали в этой игре.

Местоположения десяти обломков корабля:

Уровень 2:	Ищите в нижней части мира
Уровень 6:	Ищите в нижней средней зоне
Уровень 10:	Ищите в верхней части мира
Уровень 12:	Идите в нижнюю среднюю часть мира
Уровень 15:	Поищите в верхней левой части
Уровень 17:	Посмотрите в правой верхней части
Уровень 20:	Отправляйтесь в нижнюю левую часть
Уровень 21:	Проверьте нижнюю правую часть мира
Уровень 23:	Поищите в верхней средней секции
Уровень 25:	Идите в нижний правый угол мира

TOE JAM AND EARL 2: IN PANIC OF FUNKOTRON

JVP • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Пароли:

Уровень 3:	VYj2Ke-YL913
Уровень 5:	RFW21K-17K8X
Уровень 7:	PO-2ZKF469H!
Уровень 9:	VFAQZ!2N796Q
Уровень 11:	PWdFVCdCR9FF
Уровень 13:	TA-NZ!8M-VQA
Уровень 15:	DW!LZ!J3!!-W

TOM&JERRY: FRANTIC ANTICS

Hi-Tech Expressions • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выход в меню

В заставке нажмите A+B+C, получите возможность изменять сложность игры, управление.

TOY STORY

Disney Interactive • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★★★

Выбор уровня:



При появлении надписи **PRESS START** нажмите **A, B, →, A, C, A, ↓, A, B, →, A**. Начните игру и остановите ее, потом нажмите кнопку **A**. Таким образом вы попадете на следующий уровень.

Неуязвимость:

В начале второго уровня соберите семь звезд и идите в игрушечную коробку в начале уровня. Прыгните в нее и пригнитесь, пока звезда в левом верхнем углу не начнет вращаться. Теперь вы неуязвимы.

TRUE LIES

Acclaim • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

Уровень2,4 жизни:	QMMKNMD	Уровень6,	9 жизней:	DLQJPGY
Уровень3,5 жизней:	FNYHHLX	Уровень7,	9 жизней:	NMTJSKC
Уровень4,5 жизней:	DBZJJMY	Уровень8,	8 жизней:	KWSKTWK
Уровень5,7 жизней:	JBZNKGN	Уровень9,	7 жизней:	MLQKTWK

Энергия: BGGRLY

Оружие: BGWPNS

Неограниченное количество жизней: BGLVS

TURRICAN

Ballistic • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Выбор уровня можно сделать в меню специальных опций бонуса. Чтобы туда попасть, выберите обычные опции, выберите «**EXIT**», нажмите и удерживайте на пульте клавишу ↓. Потом нажмите **A**, **B** два раза, **A**, **B**, **A** два раза, **B**, **A** два раза, **B** и два раза **A**. Окажетесь в режиме специальных опций, в котором есть и выбор уровня.

Неуязвимость: во время игры в режиме паузы нажмите **AAA BBB AAA**

TWIN COBRA

Toa Plan • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня:

Для выбора уровня нажмите ↑, ↓, →, ← и **START** в экране заглавия.

Продолжения:

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия. После этого нажмите **A** для увеличения количества продолжений. Максимальное число продолжений 14.

Вооружение:

В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, → и держите A, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Ваше оружие обретет полную мощь.

Если у вас закончились бомбы, перейдите в режим паузы. Нажмите ↑, ↓, ← и →, нажмите и держи **B**, когда будете нажимать **START** для возобновления игры. Можете повторять эту уловку бесконечное число раз.

Мгновенная заправка топливом:

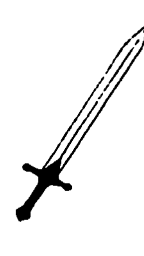
В режиме паузы нажмите ↑, ↓, ←, →, после чего нажмите A и **START**.

Просмотр окончания игры

Нажмите **START** для перехода в зеленый экран заглавия, после чего нажмите ↑, ↓, →, ←, **A**, **B**, **C** и **START**.

TWINKLE TALE

Sega • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★



Выбор уровня:

Начните игру и ждите, пока загрузится экран с изображением книги. Нажмите ↖, **A**, **C**. Нажмите **START**, и можете выбирать уровень.

UNIVERSAL SOLDIER

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Уровень 1-2:	CHSGM	Уровень 3-1:	PKSND
Уровень 1-3:	MKSNS	Уровень 3-2:	CWBPM
Уровень 2-1:	SGGBY	Уровень 3-3:	SFTNP
Уровень 2-2:	JLGPH	Уровень 4-1:	CMVDG
Уровень 2-3:	JDRSD	Уровень 4-2:	BYTCM
Неуязвимость:	RWRZS		

URBAN STRIKE

Electronic Arts • Количество игроков 1 • Имитатор вертолета • Рейтинг★★★★★★★★

Пароли:

Вариант 1 (3 жизни)	*Вариант 2 (22 жизни)*
2 - GRJ4ZHGJYNS	4-9HDTZNBWP6L
3 - ZLGBWD3PFZD	5-NL6TKB63UJM
4 - 9GRPSHBWVXL	7-LBJUVGR67MP
5 - NWDTZBR6SY6	8-GWUTKYNH6DD
6 - H63PMJT4SYL	10-WRSKGPUTCKB
7 - L6TSCZHLMTK	
8- GPTCNRPMK94	
9- BVT4SXYCZLT	
10-W7KWDTXFGR6	

Чтобы начать игру с 10 жизнями, введите пароль YCZ9NHLGBT7.
Чтобы начать игру с 16 жизнями, введите пароль 9G6T9BR6S3V.

VECTORMAN

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Тренировочный режим:

На экране логотипа нажмите любую кнопку - сможете потренироваться.

Скрытое меню:

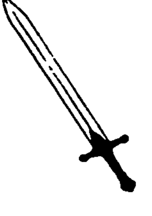
В режиме опций нажмите клавиши **A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.** Появится новое меню, в котором вы сможете увеличивать здоровье и число жизней, усиливать оружие и выбирать любой уровень (срабатывает не на всех картриджах).

Восстановление энергии:

Можете делать это в любой момент, для этого сделайте в игре паузу и нажимайте **A,B,→,A,C, A,↓,A,B,→,A** (срабатывает не на всех картриджах).

Развлечение с логотипом:

Когда появится логотип **SEGA**, вы сможете управлять Вектормaном. Спрыгните с него на правую сторону и выстрелите вверх, мимо правого края буквы **A**. После взрыва подпрыгните и получите усиленное вооружение. Теперь вы можете уничтожить логотип, стреляя по буквам.





VECTORMAN 2

Blue Sky Software • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★★

Выбор уровня:

Сделав паузу, нажимайте ↑,→,A,B,A,↓,←,A,↓ (срабатывает не всех картриджах).

Восстановление энергии и здоровья:

Для восстановления здоровья, сделав паузу, нажимайте **B,A,B,A,←,↑.**

Дополнительная жизнь:

Сделав паузу, нажимайте **→, ↑, B,A,↓,↑,B,↓,↑,B** (срабатывает не всех картриджах).

VERYTEX

Sega • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Получение дополнительных жизней:

Нажмите и удерживайте одновременно **A, B, C** и **START**. Во время паузы нажмите и удерживайте ↓, потом нажмите **START**.

Получение бесплатной защиты:

Нажмите и удерживайте →, потом нажмите **START**.

WARLOCK

Acclaim • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 2: SRVDR
Уровень 3: SNGDN
Уровень 4: BGSTR
Уровень 5: PLEUP
Уровень 6: PGBRL
Уровень 7: BLDVN
Уровень 8: DINSJ
Уровень 9: NRVNA
Уровень 10: NLYNG
Уровень 11: BTBYS
Уровень 12: SPKNS
Уровень 13: PRDIG
Уровень 14: SCFSU

WARRIOR OF ROME

Micronet • Количество игроков 1 • Стратегия • Рейтинг★★★★★

Пароли:

Стадия 2:	L3FHPOZNGW
Стадия 3:	NXDS55JSWF
Стадия 4:	O5TOJZSP5B
«Победный» пароль	QREBDWVNNE

WIZ'N'LIZ

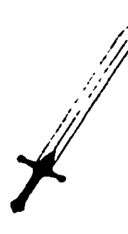
Psygnosis • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Дополнительный уровень:

Если, помимо уровней Apprentice, Wizard, Sorceror, вы захотите сыграть еще на одном - Super Wizard, то выполните следующие действия. Переведите игру в режим паузы и нажмите **A, B, C** и **START** дважды. Если все сделано правильно, вы услышите вздох «yeah». Вернитесь на экран и выберите новый уровень.

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department H
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons



WOLVERINE

Acclaim • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг ★★★★★

Пароли:

Уровень 2: Marico
Уровень 3: Silver Fox
Уровень 4: Department
Уровень 5: Madripoor
Уровень 6: Asano
Уровень 7: The Hudsons

WORLD OF ILLUSION

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

ПАРОЛИ МИККИ МАУСА:

Уровень 2: Goffy/Club, Daisy/Hearts, Goofy/Hearts, Scrooge/Diamonds;
Уровень 3: Goofy/Hearts, Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Minnie Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 5: Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Pluto/Spades.

ПАРОЛИ ДОНАЛЬДА ДАКА:

Уровень 2: Pluto/Spades, Scrooge/Diamonds, Goofy/Clubs, Minnie Spades;
Уровень 3: Goofy/Clubs, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 4: Daisy/Hearts, Scrooge/Diamonds, Goofy/Hearts, Pluto/Spades;
Уровень 5: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds

ПАРОЛИ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ:

Уровень 2: Pluto/Spades, Goofy/Hearts, Minnie Spades, Goofy/Clubs;
Уровень 3: Scrooge/Diamonds, Minnie Spades, Goofy/Hearts, Daisy/Hearts;
Уровень 4: Minnie Spades, Daisy/Hearts, Goofy/Clubs, Pluto/Spades;
Уровень 5: Goofy/Clubs, Scrooge/Diamonds, Pluto/Spades, Goofy/Hearts.

X-MEN

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Опции:

Еще до включения приставки отсоедините пульт 2 и при появлении титульного экрана нажмите и удерживайте **A**, **C** и ↓ на пульте и нажмите **START**. На экране появится лицо Магнето и вы отсоедините пульт 1 и включите его в гнездо пульта 2, потом нажмите **START**. Еще раз отсоедините пульт 1 и включите его в свое гнездо, нажмите **START** и выбирайте уровень сложности. Выберите себе персонажа и идите направо, на стене увидите 8 панелей. Каждая панель означает один из этапов. Склонитесь перед панелью и нажмите **C**, чтобы выбрать этап. Вы сможете восстанавливать свое здоровье и способность к мутации в любое время простым нажатием кнопки **START** (вы делаете в игре паузу). Вы также можете вызвать Роуда, Архангела, Ледяного человека и Бурю бесконечное число раз.

X-MEN 2: THE CLONE WARS

Sega • Количество игроков 2 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Выбор уровня и персонажей:

Сделайте паузу и нажмите ← и C одновременно, ↑, ↑, ←, ↓, ↓, → и C одновременно. Если все сделано правильно, вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова поставьте игру на паузу. Если теперь вы нажмете → и C одновременно, то перейдете на следующий уровень, а если нажмете ← и C одновременно, то сможете выбирать персонажей (Magneto не включен в список выбираемых персонажей).

Непобедимость:

Сделайте паузу и нажмите ↑ и **B** одновременно, ↑,→,↓,↑,→,↓,↓,↑. Если все сделано

правильно, то вы услышите звуковой сигнал. Выйдите из режима паузы и снова сделайте паузу. Если теперь вы нажмете ↑ и B одновременно, то станете непобедимым.

Y'S

Game Tek • Количество игроков 1 • Ролевая игра • Рейтинг★★★★★

Восстановление здоровья:

При появлении логотипа SEGA нажмите и удерживайте ↑ на втором пульте управления. Войдите в меню установок (Status Screen) и , удерживая C, нажмите ↑,↓.

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

Sunsoft • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Выбор уровня: в паузе набрать **A, C, →, A, B** (срабатывает не на всех картриджах).

Бессмертие: B, ↑, B, B, A

Бесконечные сюрикены: в паузе наберите **←, ↓ , A, B**

ZERO TOLERANCE

Accolade • Количество игроков 1 • Боевик Рейтинг★★★★★★★

Пароли уровней:

-PDg8*tLv«?»	JnL8*NKmg	DDq8*tLng	Qnp8vtLvq
PDq8*tLv	Tr-dsvMkW	TL3*-vPvT	Wr6**CrO!V
WL8dsrPsv	KrC*srlok	DDq8*vKrx	PFr**vKrh
PLq8uvOFE	GLqdutPr2	Bro53LG!E	TLpXsrjkE
OrhXtrBsE	ObiXspDkm	?pgy-90vV	KDFSs9PvW
GviSu\KvV	Olqy**Pv5	bFgSt6OoD	TLDSusLr!
WFhys6MiF	cDgSsoDiD	TnFQso?iU	aLx5-s?FX
VdD586?pT	cDgSsoDiD	Klh\2q)s?	GvF8kClnk
cVF*m-Kmp	?ri\7oJs?	KDxbnhPms	ErS|hLKif
MdU*58?mQ	)5U*2E)nQ	?DzbkrOrj	V*S876LpN

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Lucas Arts • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★★

Пароли:

Уровень 5	QYZT	Уровень 9	GBRS
Уровень 13	DCFK	Уровень 17	CMLH
Уровень 21	VQBB	Уровень 25	QLNK
Уровень 29	QNKR	Уровень 33	SDHM
Уровень 37	BKVR	Уровень 41	BZPM
Уровень 45	VHYQ	Кредитный уровень	QSDZ

ZOOL: NINJA OF THE N - TH DIMENTION

Gametek • Количество игроков 1 • Приключения • Рейтинг★★★★★

Пароли:

240 единиц энергии и 999 единиц времени: удерживая в паузе **START**, нажмите **→, A,↓, A,→, B,←,↑,→.**

Дополнительная жизнь: Start,↑,↓,←,←,A,→,↓.

Пропуск этапа (↑) или стадии (→): Start, C, →, A, B, B, A, ←, ←, A, →, ↓.

Шесть энергоподпиток и полминуты дополнительного времени: Start, B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A.

ТОВАРЫ-ПОЧТОЙ

Отдел товары почтой предлагает свои услуги по отправке в ваш адрес видеоприставок, аксессуаров и картриджей. Для того, чтобы сделать заказ, необходимо выбрать заинтересовавший вас товар, выписать его шифр, цену, количество и отправить почтовый перевод (пример оформления почтового перевода смотрите после списка товаров).

Примечание: стоимость товара указана в условных единицах (у.е), соответствующих доллару США. Перевод денег производится в рублях по курсу Московской Межбанковской Валютной Биржи (ММВБ) на день отправки денег.

ВИДЕОПРИСТАВКИ И АКСЕССУАРЫ

Шифр изделия	Название товара	Стоимость с пересылкой в у.е.
SMD–1	Видеоприставка Sega Mega Drive 2	32
SG–2	Видеоприставка Sega Genesis 16 bit	32
SD–3	Джойстик 16 bit Sega	3,3
SD–4	Джойстик 16 bit Genesis	3,5
SM–5	ВЧ модулятор Sega	3,5
SБ–6	Блок питания Sega	4,2
SШ–7	ВЧ шнур Sega	1,4
SШ–8	НЧ шнур Sega	1,4
SK–9	Консоль Sega (основной блок)	20
SП–10	Пистолет Sega	14
SM–11	Видеоприставка Simba's 168	32
SD–12	Джойстик 168	4,1
BKS	Вздомщик кодов	14

ИГРОВЫЕ КАРТРИДЖИ для SEGA

Цена одного картриджа с почтовыми расходами – в у.е.:

S1	14 in 1 (KE-1401)	9,0
S2	3-1 (Gun Fight 3 in 1)	9,0
S3	3-1 (KC301) Dune/OutR/Tet	6,0
S4	3-1 (KC302) Turt/BatT/YIJ	6,0
S5	3-1 (KC307) GAII/Bat/Rob3	6,0
S6	4-1 (KC401) BareKn/Sonic	6,0
S7	4-1 (KC402) Merm	6,0
S8	4-1 (KC403) Fli/ChHQ/HA2	6,0
S9	4-1 (KC404) Tazmania/SSR	6,0
S10	4-1 (KC405) 007/BatT/Fant	6,0
S11	4-1 (KC406) Spider-Man	6,0
S12	4-1 (KC408) Tiny Toon	6,0
S13	4-1 (KC410) Batm/Flin/Hang	6,0
S14	4-1 (KC411)	6,0
S15	4-1 (KC412) SSR/ShDancer	6,0
S16	4-1 (KC413) BareK/ChaseHQ	6,0
S17	4-1 (KC418) Chase/Son/TT	6,0
S18	4-1 (KC423) SBT/BareKnuck	6,0
S19	4-1 (KC427) BareK/Turtle	6,0
S20	4-1 (KC428) BareK/DesertSt	6,0
S21	4-1 (KC430) Sim/Fli/TT/Son	6,0
S22	4-1 (KC431) BareK/Spider	6,0
S23	4-1 (KC432) BareK3/Robo3	6,0
S24	4-1 (KC436) BareK/ChaseHQ	6,0
S25	4-1 (KC437) GA3/SSR/Ram	6,0
S26	4-1 (KC438) Turtle/BareKn	6,0
S27	4-1 (KC439) Son/GA3/Ram	6,0
S28	4-1 (KC440) BaK/BaTo/SSR	6,0
S29	4-1 (KC441) Chas/Robo/Flin	6,0
S30	4-1 (KC442/H402) Mer/BatTo	6,0
S31	4-1 (KC443/H403) Robo3/SBT	6,0
S32	4-1 (KC444) BaK/GA2/SBT/R3	6,0
S33	4-1 (KC446) SpiM/BaK/BatTo	6,0
S34	4-1 (KC447) ESWAT/HA2/BaK	6,0
S35	4-1 (KC448) Hang/CHQ/BaK	6,0
S36	5-1 (5B30)Aladdi	8,5
S37	5-1 (KC561) Corporation	6,0
S38	6-1 (KC601) TT/Flin/Son	6,0
S39	688 Attack Sub	4,5
S40	688 Attack Sub	6,0
S41	8-1 (KE802)	9,0
S42	8-1 (KE803) Monaco...	9,0
S43	8-1 (KE804) TT/Soc/Rambo	9,0
S44	8-1 (KE805) SSR/Robo/ESWAT	9,0
S45	8-1 (KE806) TT/Hang-on	9,0
S46	Acme All Stars	4,5
S47	Addams Family 2	4,5
S48	Aero Blaster	3,5
S49	Aerobiz	6,0
S50	After Burner II	3,5
S51	Air Wolf	3,5
S52	Aladdin	6,0
S53	Aladdin II	9,5
S54	Alien III	3,5
S55	Alien Soldier	6,0
S56	Alien Storm	3,5
S57	Andretti Racing	6,0
S58	Andretti Racing	6,0
S59	Ani Maniacs	4,5
S60	Ani Maniacs	4,5
S61	Art Fighting	6,0
S62	Asterix II	6,0
S63	Barbie	4,5
S64	Barbie	4,5
S65	Bare Knuckle	3,5
S66	Bare Knuckle III	8,0
S67	Bare Knuckle III	8,0
S68	Bare Knuckle III	8,0
S69	Batman	3,5
S70	Batman & Robin	6,0
S71	Batman Forever	8,5
S72	Batman Return	4,5
S73	Batman Revenge of Jocker	6,0
S74	Battletech	6,0
S75	Battletoads	3,5
S76	Battletoads D.Dragon	4,5
S77	Beauty & Beast	4,5
S78	Beavis & Butthea	8,0
S79	Best of the Best	6,0
S80	Best of the Best	4,5
S81	Blades of Vevena	4,5
S82	Blood Shot	6,0
S83	Bonkers	4,5
S84	Bonkers	4,5
S85	Boogerman	8,6
S86	Bowling Championship	4,5
S87	Boxing	3,5
S88	Buba'n'Stix	4,5
S89	Buba'n'Stix	4,5
S90	Buble Squeak	3,5

S91	Bubsy II	6,0	S141	Double Dragon II	3,5
S92	Bubsy II	6,0	S142	Dr.Robotink's Machine	4,5
S93	Bug's Bunny Double Trouble	6,0	S143	Dracula	4,5
S94	Bug's Bunny Double Trouble	6,0	S144	Dragon (B.Lee)	6,0
S95	Bug's Life	8,6	S145	Dragon Ball Z II	6,0
S96	Bug's Life	8,6	S146	Duffy Duck	6,0
S97	Caesar's palace	3,5	S147	Dune II	4,5
S98	Cagey Capers(Sylwe&Tweety)	6,0	S148	Dune II	4,5
S99	Cal 50 — Caliber Fifty	4,5	S149	Earth Worm Jim	8,5
S100	Cal 50 — Caliber Fifty	4,5	S150	Earth Worm Jim 2	9,0
S101	Camping Adventur	4,5	S151	F-117	6,0
S102	Cannon Fodder	6,0	S152	F-15	4,5
S103	Captain America	4,5	S153	F-15	4,5
S104	Castle of Illusion	3,5	S154	F-22	4,5
S105	Centurion	7,6	S155	F1	6,0
S106	Centurion	7,6	S156	F1 Hero	4,5
S107	Chase H.Q. II	3,5	S157	Fantasia	3,5
S108	Cheese Cat-Astro	6,0	S158	Fatman Fight	4,5
S109	Chessmaster	9,5	S159	FIFA'97	6,8
S110	Chiki Chiki Boys	4,5	S160	FIFA'98	6,8
S111	Clifhanger	4,5	S161	FIFA'98	6,8
S112	Combat Cars	6,0	S162	Fighting Masters	3,5
S113	Comix Zone	6,0	S163	FlashBack	6,0
S114	Comix Zone	6,0	S164	Flinstones	3,5
S115	Contra Hard Corp	6,0	S165	Flinstones	3,5
S116	Cool Spot	4,5	S166	Francenstein	6,0
S117	Cool Spot II	8,5	S167	Francenstein	6,0
S118	Corporation	6,0	S168	Gargoyles	8,4
S119	Cosmic Dizzy	4,5	S169	Gemfire	8,0
S120	Cristal Pony Tal	4,5	S170	General Chaos	6,0
S121	Crush Dummies	6,0	S171	General Chaos	6,0
S122	Cutthroat Island	6,0	S172	Generation Lost	4,5
S123	D.J.Boy	3,5	S173	Genghis Khan II	7,2
S124	Dangerous Seed	3,5	S174	GhostBusters	3,5
S125	Dark Water	6,0	S175	Golden Axe	3,5
S126	Dark Water	6,0	S176	Golden Axe II	3,5
S127	Demolition Man	6,0	S177	Golden Axe III	4,5
S128	Desert Demolitio	4,5	S178	Goofy	4,5
S129	Desert Strike	4,5	S179	Goofy	4,5
S130	Device Crash	3,5	S180	Granada	3,5
S131	Dick Tracy	3,5	S181	Gunstar Heroes	4,5
S132	Dolphin	4,5	S182	Gynoug	3,5
S133	Dolphin II	6,0	S183	Hang-on	3,5
S134	Dolphin III (Jr)	4,5	S184	Hang-on	3,5
S135	Donald	7,6	S185	Hercules II	8,5
S136	Donkey Kong	9,0	S186	Herzog Zwei	3,5
S137	Doom Troopers	6,0	S187	Hockey (M.Lemeix	7,3
S138	Doom Troopers	6,0	S188	Home Alone II	3,5
S139	Double Dragon	3,5	S189	Hook	4,5
S140	Double Dragon 3	6,0	S190	Hurricanes	4,5

S191 Immortal 6,0
S192 Indy Car 6,0
S193 James Bond 3,5
S194 Joe & Mac 4,5
S195 Judge Dredd 6,0
S196 Judge Dredd 6,0
S197 Jungle Book 6,0
S198 Jungle Strike 6,0
S199 Jurassic Park...................................6,0
S200 Jurassic Park 3 9,0
S201 Jurassic Park 3 9,0
S202 Jurassic Park II 6,0
S203 Kawasaki 4,5
S204 Lemmings Trides 7,3
S205 Lethal Enforcers 6,0
S206 LHX Attack Chopp 4,5
S207 Liberty or Death 8,0
S208 Light Crusaders 9,0
S209 Lion King 8,5
S210 Lion King 8,5
S211 Lion King 2 6,0
S212 Lost Vikings 4,5
S213 Lotus 2 4,5
S214 Lotus 2 4,5
S215 Magic Adventure 3,5
S216 Master of Weapon 3,5
S217 Maximum Carnage 6,0
S218 Mega Lo Mania 4,5
S219 Mega Lo Mania 4,3
S220 Mermaid 3,5
S221 Mickey Mania 6,0
S222 Mickey's (Ultimate Challe) 6,0
S223 Micro Machines 2 4,5
S224 Micro Machines Military...................6,0
S225 Midnight Resista 4,5
S226 Minnesotafats 4,5
S227 MK5 Mythologies SUB-ZERO 9,6
S228 Monaco 3,5
S229 Monaco II 4,5
S230 Monaco II 4,5
S231 Monopoly 3,5
S232 Mortal Kombat 6,0
S233 Mortal Kombat 6,0
S234 Mortal Kombat 3 10,0
S235 Mortal Kombat 3 10,0
S236 Mortal Kombat 3 Ultimate 10,0
S237 Mortal Kombat 3 Ultimate 10,0
S238 Mortal Kombat II 8,0
S239 Mr. Nutz 4,5
S240 Mulan 8,4
S241 Mutant Football 7,3
S242 Mutant Hockey 8,5
S243 NBA Basketball 3,5
S244 NBA'98 6,8
S245 NHL'98 7,6
S246 Nigel Mansel 4,5
S247 Nigel Mansel 4,5
S248 Operation Europe 7,6
S249 Out Run 3,5
S250 Outrun 2019 6,0
S251 Pagemaster 6,0
S252 Pagemaster 6,0
S253 Panic on Funkotr 6,0
S254 Paperboy 3,5
S255 Phantasy Star II 6,0
S256 Phantasy Star III 8,4
S257 Phantom 2040 6,0
S258 Pink Goes to Hollywood 4,5
S259 Pink Goes to Hollywood 4,5
S260 Pinoccio 8,8
S261 Pirates 4,5
S262 Pocahontas 8,5
S263 Poket Monsters 9,6
S264 Poltorguest 6,0
S265 Poltorguest 6,0
S266 Populous II 6,0
S267 Power Instinct 6,0
S268 Power Monger 4,5
S269 Power Monger 4,5
S270 Power Ranger Fight Edition 6,0
S271 Power Rangers 6,0
S272 Primal Rage 7,8
S273 Prince 4,5
S274 Pro Am Champions 4,5
S275 Punisher 6,0
S276 Quack Shot 3,5
S277 Quack Shot 3,5
S278 Rambo 3 3,5
S279 Red Zone 6,0
S280 Red Zone 6,0
S281 Ristar 6,0
S282 Ristar 6,0
S283 Road Rush 3 6,0
S284 Road Rush 3 6,0
S285 Road Rush II 4,5
S286 Robocop III 3,5
S287 Robocop III 3,5
S288 Robocop vs Terminator 6,0
S289 Rock'n'Roll Raci 4,5
S290 Rocky & Bull 3,5

S291 Royal Rumble................................6,0
S292 Samurai Spirits 6,8
S293 Scooby Doo 6,0
S294 Scooby Doo 7,3
S295 Sea Quest 6,0
S296 Shadow Dancer 3,5
S297 Shining Force II 8,5
S298 Shinobi III 4,5
S299 Shuq-Fu 8,0
S300 Side Pocket......................................4,5
S301 Simpson 3,5
S302 Skeleton Crew 6,0
S303 Skeleton Crew 6,0
S304 Snooker..4,5
S305 Snooker..4,5
S306 Soccer DeLuxe Super Star............6,0
S307 Soldiers of Fort 6,0
S308 Soldiers of Fort 6,0
S309 Sonic 2 4,5
S310 Sonic 3 6,0
S311 Sonic 3D Blast..............................9,9
S312 Sonic 3D Blast 9,9
S313 Sonic Hedgehog 3,5
S314 Sonic Knucle 6,0
S315 Sonic Knucle 6,0
S316 Soul Blade 4,5
S317 Spider Man......................................3,5
S318 Spider man IV separetion 9,0
S319 Spider man vs X-men 6,0
S320 Splatter House 6,0
S321 Squirell King 6,0
S322 Star Gate 6,0
S323 Story of Thor 11,2
S324 Street Fighter II 6,0
S325 Street of Rage 2 6,0
S326 Street Smart....................................3,5
S327 Sunset Riders 3,5
S328 Super Hydlide 4,5
S329 Super Man..4,5
S330 Super Man..4,5
S331 Super Man 2 6,0
S332 Super Mario Brot..............................6,0
S333 Super Shinobi....................................3,5
S334 Superbattle Ship..............................3,5
S335 Superbattle Ship..............................3,5
S336 Superbattle Tank 3,5
S337 Syndicate 6,0
S338 Tale Spin 3,5
S339 Tale Spin 3,5
S340 Taz 6,0
S341 Tazmania 3,5
S342 Tekken 2 vs Virtua Fighter 8,0
S343 Tennis (Wimbledo 4,5
S344 Tennis IMG Int'l Tour 6,0
S345 Terminator II 6,0
S346 Tetris 3,5
S347 Theme Park 6,0
S348 Tiny Toon 3,5
S349 Tiny Toon 4,5
S350 Tom & Jerry 4,5
S351 Top Gear II..4,5
S352 Toy Story 9,5
S353 True Lies 6,0
S354 True Lies 6,0
S355 Turtle 4,5
S356 Turtle Fighter 6,0
S357 Ultra Man 3,5
S358 Undead Line 4,5
S359 Ungharted Waters 8,5
S360 Urban strike 6,0
S361 V.R.Troppers 6,0
S362 Vector Man 6,0
S363 Vector Man 6,0
S364 Vector Man 2 7,3
S365 Verytex 3,5
S366 View Point 6,0
S367 Virtua Fighter 2 8,8
S368 Wardner Special..................................3,5
S369 Warlock 6,0
S370 Warlock 6,0
S371 Warlock 6,0
S372 Werstle Mania 10,0
S373 Wheel of Fortune 3,5
S374 Wolwerine 6,0
S375 World of Illusion 4,5
S376 World of Illusion 4,5
S377 Worms 8,7
S378 Worstle Ball 3,5
S379 Wrestle Mania 10,1
S380 Wrestle Mania 10,1
S381 X-men II (Clone Wars) 6,0
S382 X-men II (Clone Wars) 6,0
S383 Young Indiana Johnes........................3,5
S384 Young Indiana Johnes........................3,5
S385 Zero 6,0
S386 Zero Tolerance 6,0
S387 Zero Tolerance Beyond 10,5
S388 Zombies 4,5
S389 Zombies 4,5

КНИГИ – ПОЧТОЙ
ЦЕНТР ВИДЕОИГР
(г. САНКТ-ПЕТЕРБУРГ)

УВАЖАЕМЫЕ ДРУЗЬЯ!

Отдел “Книги – почтой” Городского Центра видеоигр (г.Санкт-Петербург) предлагает свои услуги по отправке в Ваш адрес книг-каталогов с описанием видеоигр.

Центр видеоигр предлагает серии книг-каталогов игр для приставок. В каждой книге содержится информация так необходимая каждому игроку:

- краткое обозрение новейших игр;
- подробные описания сложных игр, сюжетов, отдельных персонажей, уровней и т.д.
- советы, подсказки, пароли, коды, секреты, помогающие игрокам в трудных местах;
- коды движений и приемов бойцов в играх-поединках, которые позволяют освоить недоступные ранее высоты мастерства и получить максимальное удовлетворение от игры.

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Издательство «Слово и Дело» обращает Ваше внимание на следующее:

1. Бесплатный каталог без конверта с обратным адресом заказчику не высылается.

2. При отправке товаров почтой наложенным платежом почтовые расходы увеличиваются на 10-25 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).

3. При отправке товаров авиапочтой в северные районы Западной и Восточной Сибири, а также в Якутию, Чукотку, Камчатку и отдельные районы Дальнего Востока почтовые расходы увеличиваются на 45-65 руб. (в зависимости от веса бандероли и расстояния доставки).

Для получения заказов следует отправить почтовый перевод по адресу: 191025, г. Санкт-Петербург, а/я – 15 Кевлюку Анатолию Александровичу

Пример оформления почтового перевода:

Талон к почтовому переводу	Для письменного сообщения:
На 125 руб. 00 коп.	**кат. №... выпуск...**
	SK – 19 – 125 р.;
От кого: Иванова	**125 руб. 00 коп.**
Михаила Григорьевича	**Всего: 125 руб. 00 коп. = Сто**
Адрес: 168065, г. Выборг,	**двадцать пять рублей 00 копеек**
Ленинградской обл.,	
ул. Ленинградская, д.7, кв. 27	

Почтовый перевод заполняется на почте при отправке денег на заказ.

Каждому изделию присваивается определенный шифр. Чтобы заказать заинтересовавшее Вас изделие, необходимо выслать в указанный адрес почтовый перевод с заполненным талоном. Просим правильно заполнить все строчки талона и раздела “Для письменного сообщения”. **ОБЯЗАТЕЛЬНО указывать – "Каталог №... выпуск...".** В указанные цены включены все почтовые расходы.

КНИГИ-КАТАЛОГИ для игровой приставки Sega

шифр-SK-10



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 1, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-11



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 2, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-12



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 3, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-15



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 4, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-17



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 5, 416 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-21



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 6, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-22



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 7, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-23



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 8, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-24



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 9, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-25



Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive, вып. 10, 384 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-20



760 игр Sega, 192 стр; цена: 35 р.

шифр-SK-16



Секреты, коды, пароли, 192 стр; цена: 35 р.

шифр-SK-13



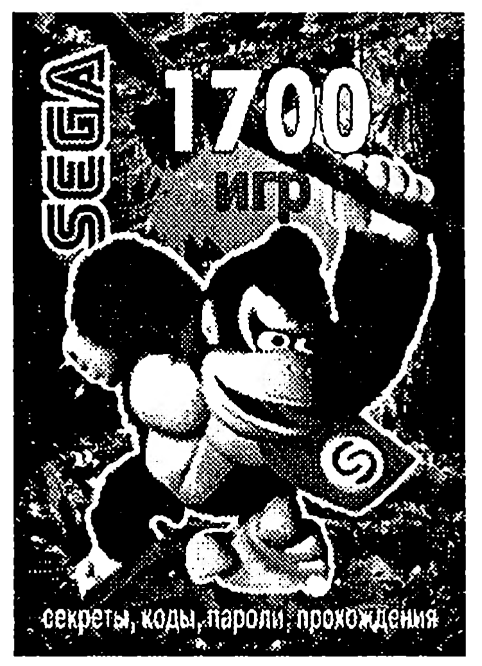
1500 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-14



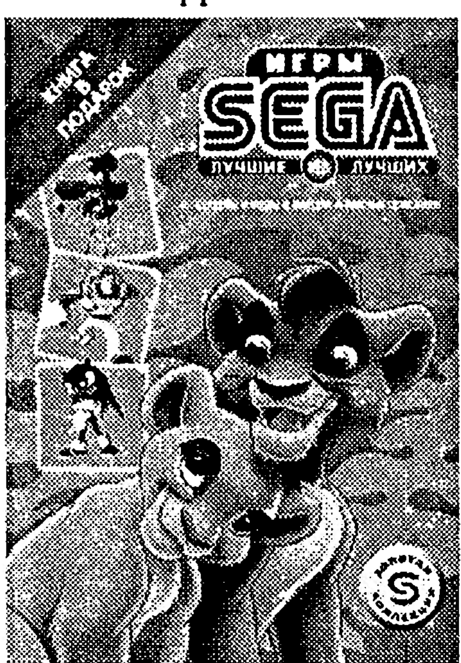
100000 секреты, коды, пароли для Sega Mega Drive, 288 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-18



1700 игр для Sega Mega Drive, 512 стр; цена: 75 р.

шифр-SK-19



Sega лучшие из лучших, 424 стр; цена: 125 р.

Наши книги Вы можете купить:

г. Санкт-Петербург, ул. Ворошилова, д. 2, деловой центр «Охта»,
1-й этаж, тел. 440-51-30, 440-51-32; E-mail: neva-visit@peterlink.ru
г. Санкт-Петербург, наб. реки Фонтанки, д. 36, Центр видеоигр,
тел. 272-8377; E-mail: neva-visit@peterlink.ru
г. Екатеринбург, ул. Кирова, 28 (проходная завода ВИЗ, тел. 22-13),
тел. (3432) 63-22-13; E-mail: v.irina@mail.ur.ru
г. Ростов-на-Дону, ул. Немировича Данченко, д. 78/6, тел. 44-73-37;
E-mail: Valer@aaanet.ru
г. Новосибирск, ул. Петухова, д. 51 (вн. тел. 18-65), тел. 8-902-911-63-44;
E-mail: wenderer@online.nsk.su
Интернет-магазин: www.avipiter.ru

Для оптовых покупателей!
Возможна поставка книг по компьютерным и видеоиграм железнодорожным транспортом по предоплате
Телефон издательства: (812) 251-07-89
E-mail: izdat@mail.rcom.ru

Внимание!
организации и частные предприниматели любых регионов, продающие журналы «Sega» могут БЕСПЛАТНО опубликовать в журнале адрес своей торговой точки

Энциклопедия лучших игр для Sega Mega Drive

Руководитель проекта ***Кевлюк А. А.***

Корректор ***Лытаева М. Л.***
Компьютерная верстка и дизайн ***Шундалова Л. Ю.***
Художественное оформление обложки ***Шундалова Л. Ю.***

Подписано в печать 9.07.2003. Формат 70x100/16.
Бумага газетная. Печать офсетная. Объем 24 п.л.
Доп. тираж 5000. Зак. № 234.

Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 2 - 5914 от 19 апреля 2002 года. Выдано Северо-Западным окружным межрегиональным территориальным управлением Министерства Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций.
ООО «Слово и Дело» 198260, г. Санкт-Петербург. ул. Солдата Корзуна, д. 40.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ФГУП ордена Трудового Красного Знамени «Техническая книга» Министерства РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций
198005, г. Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29